

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PSVITA
PlayStation Vita
PlayStation®
Revista Oficial - España
144 ★ ENERO 2013 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
¡¡Análisis exclusivo!!
DmC
Devil May Cry™
La rebelión de Dante
32 RAZONES PARA CREER EN 2013
GTA V
THE LAST OF US
CRYSIS 3
BIOSHOCK INFINITE
BEYOND
TOMB RAIDER
DEAD SPACE 3
TWO SOULS
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
METRO: LAST LIGHT...
además... Far Cry 3 ★ Lego El Señor De Los Anillos ★ Zone Of The Enders HD Collection ★ Midway Arcade Origins
PlayStation All-Stars Battle Royale ★ Guardianes De La Tierra Media ★ Skylanders Giants ★ Black Knight Sword...


joyn
Llega joyn, un servicio para comunicarte como nunca antes.
Solo joyn lo tiene todo. Chatea, llama, comparte y añade vídeo a tus llamadas.
Descúbrelo en www.vodafone.es/joyn
power to you





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Desarrollo de Negocio **PABLO SAN JOSÉ**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, BRUNO LOUVIERS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BEATRIZ DIÉGUEZ, LUCÍA PERDOMO, LÁZARO FERNÁNDEZ, JOSE MANUEL TORNERO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: LUIS RODRÍGUEZ Y Mª JOSÉ MARTÍNEZ.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

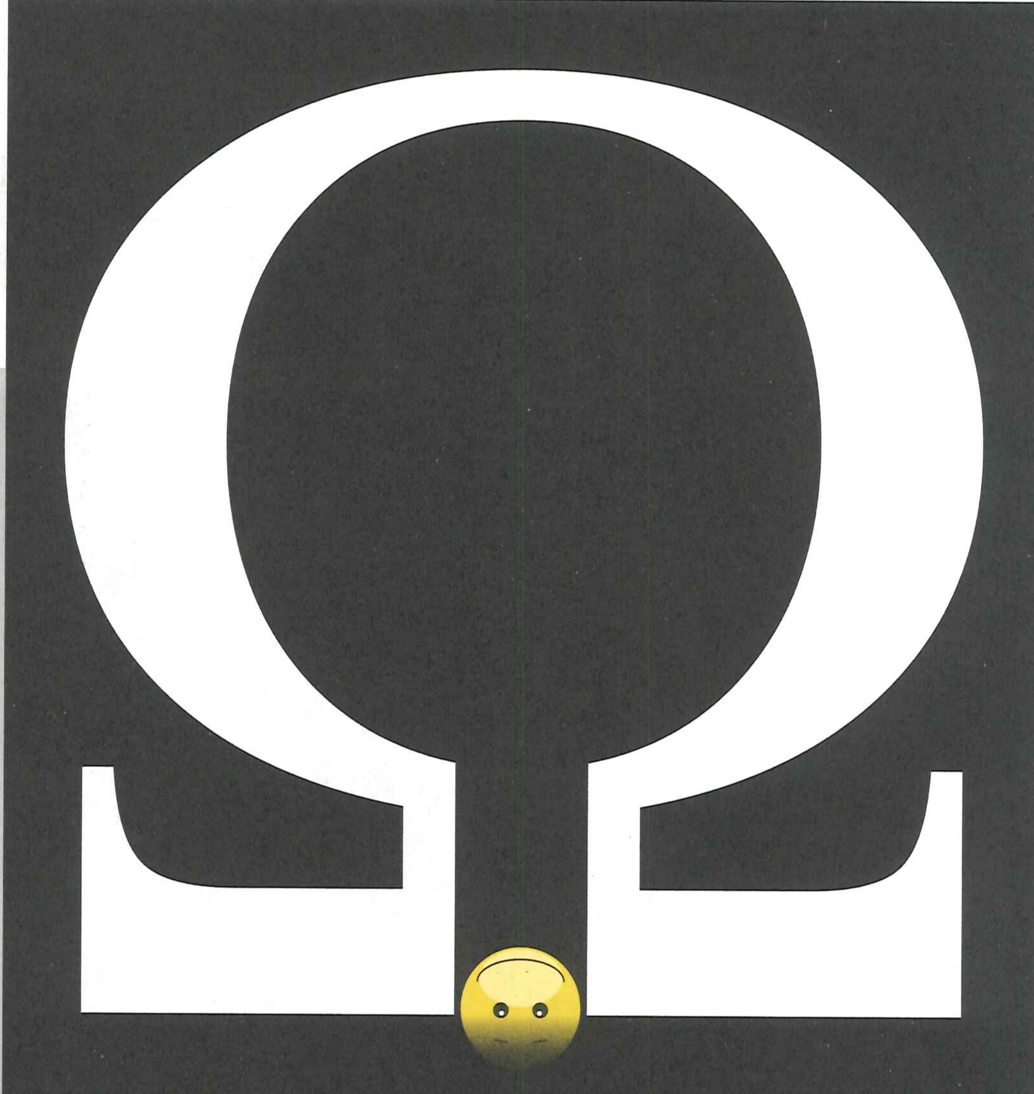
INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*, **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*, **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999



DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



¡Gracias y Hasta Siempre!

Las despedidas nunca son fáciles y más cuando se sabe que no habrá reencuentro, al menos en el mismo espacio-tiempo en el que nos hallamos ahora. Hemos compartido con vosotros 144 números, desde aquel lejanísimo febrero de 2001 hasta enero de 2013, en el que se da por concluido el ciclo vital de PlayStation Revista Oficial. Una larga y fructífera etapa en la que hemos transmitido nuestra particular visión del universo PlayStation, tanto en el plano puramente lúdico como con una avanzada idea de estilo de vida asociada a la marca y a las máquinas que ninguna otra publicación se había atrevido a incorporar hasta el momento. Hemos vivido junto a todos vosotros los primeros días de PS2, acompañados de aquellas entrañables y exclusivas demos jugables, vimos nacer a PSP, apostamos desde los primeros instantes por esa maravilla plena de actualidad llamada PS3 y hemos cerrado el círculo informativo con la portátil más poderosa jamás creada, PS Vita. Doce años que se resumen en un muchas gracias a tod@s por acompañarnos durante tantos números; nos hubiera gustado llegar a mil o a un millón y seguir junto a vosotros eternamente, pero como no ha podido ser nos quedamos con ese calor y cariño que nos habéis demostrado hasta el final. Agradecimiento que queremos hacer extensivo a todas las compañías que nos han apoyado y a las personas que hay detrás de esas corporaciones, sin las cuales os aseguramos que no habríamos podido llegar tan lejos en nuestra andadura editorial. Así que os dejamos con este último ejemplar de PlayStation Revista Oficial que esperamos guardéis con mucho cariño porque en él están encerrados el esfuerzo, ilusión y dedicación de muchas personas que desde el primer hasta el último número han creado una revista de videojuegos que esperamos perdure durante muchos años en el recuerdo. ¡Hasta Siempre!

P. D. Va a ser que al final tenían razón los Mayas ;)

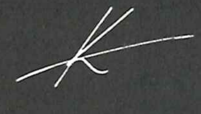
Marcos «The Elf» García
Director

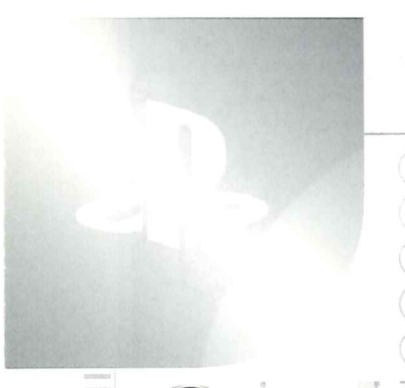
Bruno «Nemesis» Sol
Redactor Jefe



Ana «Anna» Márquez
Redactora

Koldo «nº 6» Guinea
Director de Arte





★144 Enero 2013 Sumario

¡LOS DESEADOS de 2013!



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



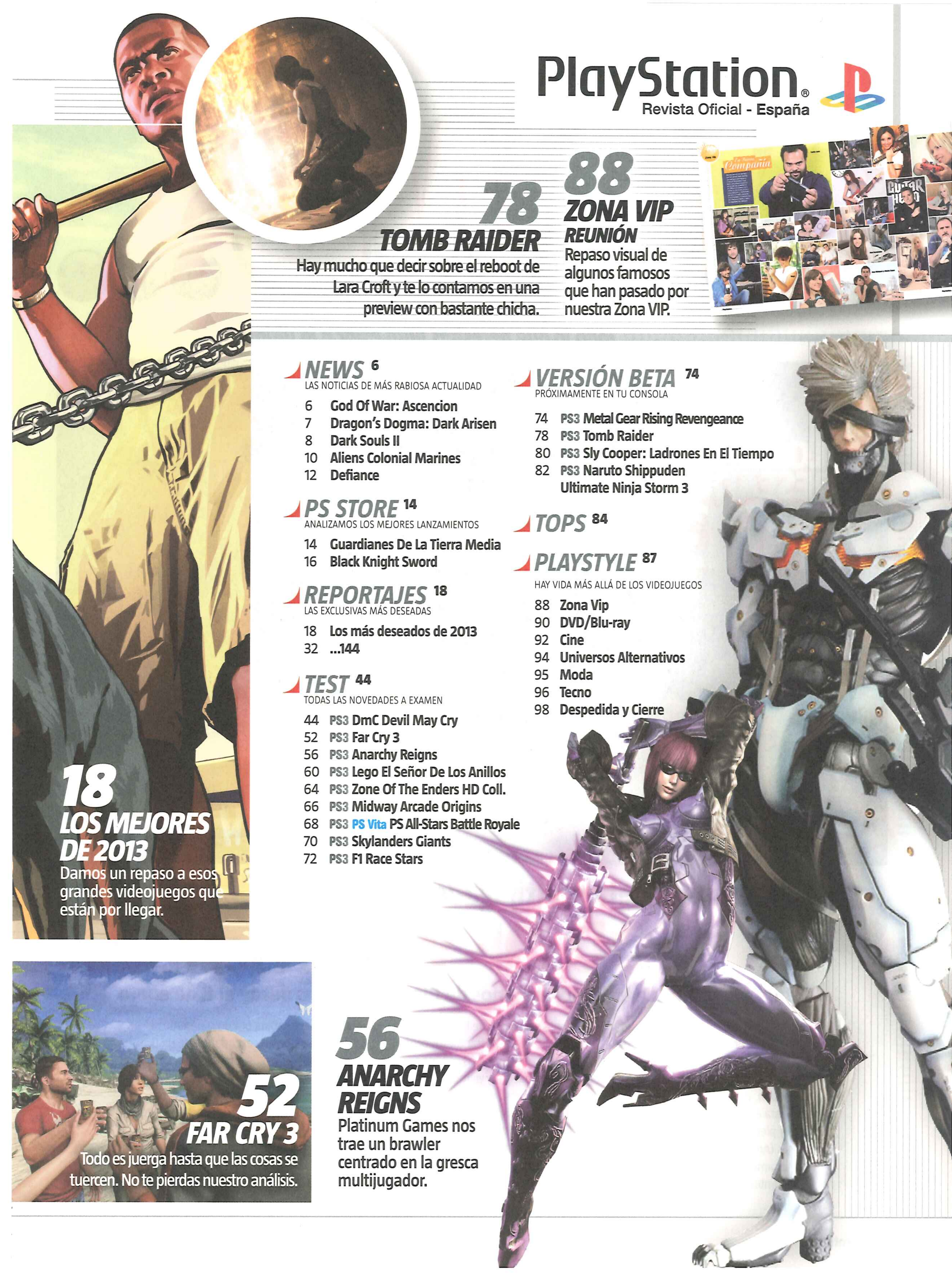
Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.






PlayStation®
Revista Oficial - España

78 TOMB RAIDER
Hay mucho que decir sobre el reboot de Lara Croft y te lo contamos en una preview con bastante chicha.

88 ZONA VIP
REUNIÓN
Repaso visual de algunos famosos que han pasado por nuestra Zona VIP.

18 LOS MEJORES DE 2013
Damos un repaso a esos grandes videojuegos que están por llegar.

52 FAR CRY 3
Todo es juerga hasta que las cosas se tuercen. No te pierdas nuestro análisis.

56 ANARCHY REIGNS
Platinum Games nos trae un brawler centrado en la gresca multijugador.



Todo lo que necesitas para estar a la última

¡LOS DESEADOS de 2013!

PS3

Probamos la beta multijugador de GOD OF WAR Ascension

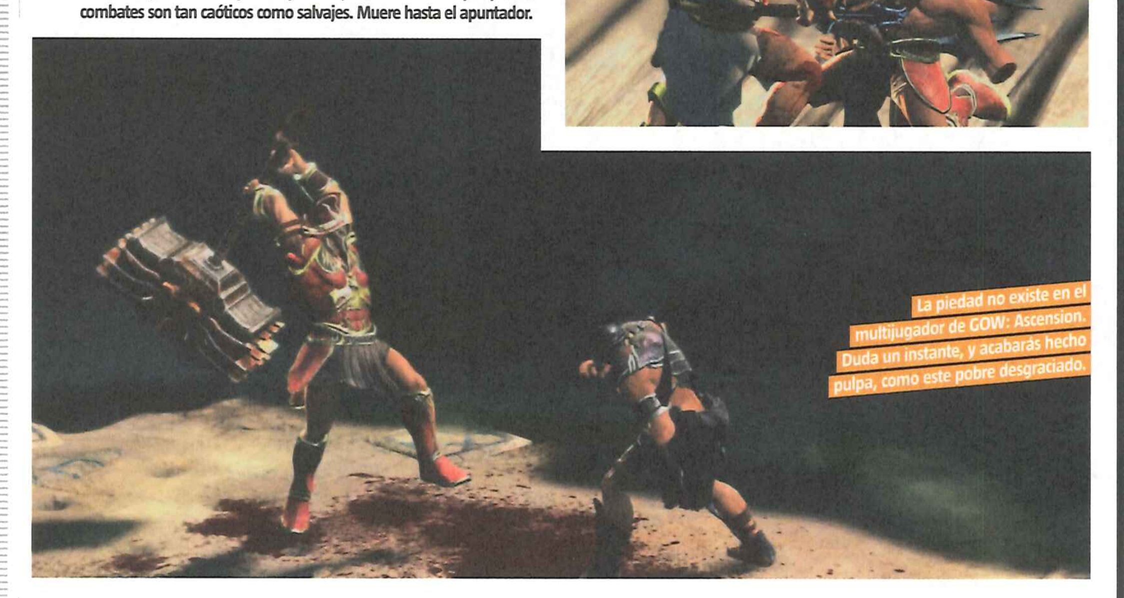
Estará al alcance de todos los usuarios de PlayStation Plus desde el 8 de enero

Caótico y salvaje. No se nos ocurre una forma mejor de describir nuestra experiencia con la *beta* multijugador de ***GOW: Ascension***, un aperitivo de lo que nos esperará el próximo 13 de marzo. Tras rendir pleitesía a uno de los cuatro dioses (Ares, Hades, Zeus, Poseidón), nos sumergimos en un escenario construido a diferentes alturas y coronado por el gigantesco cíclope Polifemo, que se dedicará a aplastar a esos ocho insectos que, armados con espadas y escudos, hachas y yelmos, se lanzan a una vertiginosa y sangrienta variación del clásico «Capturar la Bandera». Cada jugador cuenta no solo con un demoledor catálogo de ataques (digno de Kratos), sino con magias y habilidades exclusivas, dependiendo del Dios al que haya jurado defender. Imagina por un momento el sistema de *perks* y experiencia de un *COD*, pero adaptado a un *hack & slash*, en el que los camperos han sido sustituidos por berracos que cercenan brazos con una facilidad escalofriante. Completa desafíos para desbloquear nuevas armas, usa las trampas del escenario y saborea las mieles de la gloria... o muere chillando como un cerdo. ¡No has visto nada igual!



Aunque al principio te conformarás con salir vivo de cada choque de espadas con un rival, a medida que vayas dominando la espada o el hacha podrás lograr ejecuciones tan demenciales como la que puedes ver abajo. No basta con destruir a tu enemigo: hay que humillarle, desmembrarle.

A medida que vayas completando desafíos (por ejemplo, provocar 5 muertes por trampas) y acumules experiencia, podrás ir desbloqueando nuevas armas y armaduras para tu personaje. Las necesitarás porque los combates son tan caóticos como salvajes. Muere hasta el apuntador.

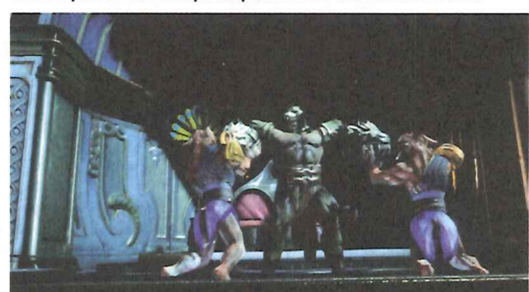


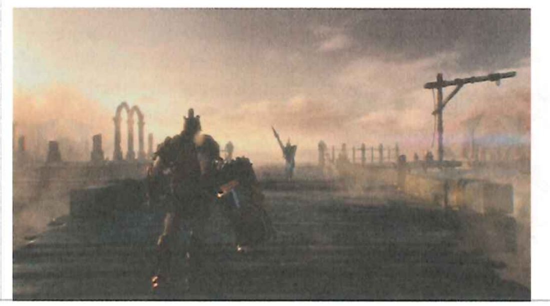
La piedad no existe en el multijugador de GOW: Ascension. Duda un instante, y acabarás hecho pulpa, como este pobre desgraciado.

Aunque quede molona, dudo mucho que una armadura confeccionada en una marisquería aguante demasiados rounds dentro del multijugador.



¿Cuál de los contendientes se ganará los favores de Hércules? La justicia y el honor para el futbolín. Aquí compórtate como una auténtico cazurro.













¡TENEMOS HAMBRE DE DRAGON'S DOGMA!

Durante el último **TGS**, **Capcom** anunció sus intenciones de prolongar la experiencia *Dragon's Dogma* con una expansión titulada ***Dark Arisen***. Han pasado unos meses y por fin disponemos de nuevas imágenes en las que se puede vislumbrar parte de lo que ofrecerá esta expansión (que no secuela): nuevos enemigos (incluyendo a la mismísima Muerte) y armas, un mejorado editor de personajes y la misteriosa Black Curse Island (con ese nombre no promete nada agradable). Aún no hay fecha de lanzamiento confirmada (solo se habla de 2013), pero sí se nos ha garantizado que podremos importar los datos de nuestras partidas del *Dragon's Dogma* original. ¡Hurra!



Capcom ofrecerá un editor de personajes aún más exhaustivo que el del Dragon's Dogma original. Lo que ya es prometer mucho.

News


En declaraciones a la revista EDGE, Shibuya y Tanimura desvelaron que el mapa tendrá una mayor densidad de enemigos respecto al primer DS.



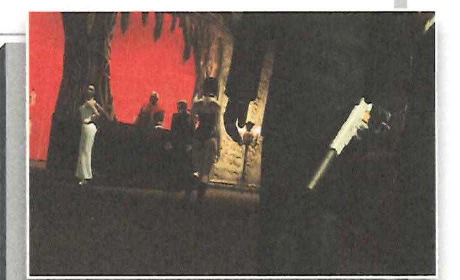


Vuelve el dolor, vuelve DARK SOULS

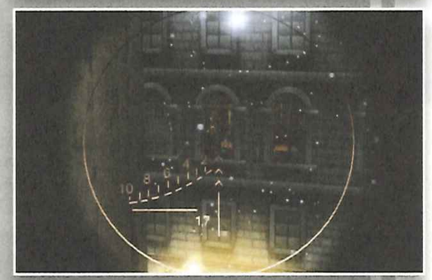
La bomba estalló durante la ceremonia de los VGA: **FromSoftware** trabaja ya en ***Dark Souls II***, y millones de jugadores de todo el planeta se preparan para afrontar una nueva pesadilla. Por ahora solo se ha desvelado un tráiler y las intenciones, por parte de los directores del proyecto, Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura, de abrir la experiencia *Dark Souls* a un público más amplio. ¿Significa esto que nos despediremos de la ya legendaria dificultad de la franquicia? La marcha de Hidetaka Miyazaki (el creador de *Demon's Souls* y *Dark Souls*) ha puesto muy nerviosos a los fans, pero ya se ha confirmado que Miyazaki supervisará el desarrollo mientras trabaja en otro proyecto aún por anunciar. Eso sí, las últimas informaciones apuntan a que no cataremos ***Dark Souls II*** antes de 2014.


Según apuntan algunos medios, habrá que esperar hasta 2014.









REVIVE TUS CRÍMENES, EN HD

Unos días después de que una tienda On-line soltara la liebre, **Square Enix** anunció oficialmente el lanzamiento, el próximo 1 de febrero, de ***Hitman HD Trilogy***, la remasterización en alta definición de los tres clásicos de **PS2** protagonizados por el asesino calvo. Nos quedamos con las ganas de disfrutar en consola del primer *Hitman* (comercializado en 2000, solo en PC), pero a ver quien es el guapo que rechaza la oportunidad de revivir, en HD, *Hitman 2: Silent Assassin*, *Hitman: Contracts* y *Hitman: Blood Money*.



MÁS GASOLINA PARA NFS MOST WANTED

Ya está a la venta el DLC *Ultimate Speed Pack* para ***NFS Most Wanted***, con el que podrás disfrutar de cinco de los bólidos más demenciales jamás surgidos de una cadena de montaje: McLaren F1 LM, Lamborghini Aventador J, Pagani Zonda R, Bugatti Veyron Grand Sport Vitesse y un Venom GT. Además incluye 25 nuevas carreras y 70 nuevos hitos de velocidad.

LA LEY TIENE LÍMITES
ÉL NO LOS CONOCE

TOM CRUISE ES

JACK REACHER

PARAMOUNT PICTURES Y SKYDANCE PRODUCTIONS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE TOM CRUISE

TOM CRUISE "JACK REACHER" ROSAMUND PIKE RICHARD JENKINS WERNER HERZOG DAVID OYELOWO Y ROBERT DUVALL MÚSICA DE JOE KRAEMER DISEÑO DE VESTUARIO SUSAN MATHESON EDITADA POR KEVIN STITT, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN JIM BISSELL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA CALEB DESCHANEL, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS JAKE MYERS KEN KAMINS KEVIN MESSICK DAVID ELLISON DANA GOLDBERG PAUL SCHWAKE PRODUCIDA POR TOM CRUISE DON GRANGER PAULA WAGNER GARY LEVINSOHN BASADA EN EL LIBRO "ONE SHOT" DE LEE CHILD ADAPTADA Y DIRIGIDA POR CHRISTOPHER McQUARRIE



SKYDANCE PRODUCTIONS TC PRODUCTIONS

11 DE ENERO EN CINES

jackreacher.es

News ÚLTIMA HORA

Los xenomorfos tienen habilidades únicas que sirven para matar de un solo toque. Parece desproporcionado, pero es que ellos solo tienen ataques cuerpo a cuerpo.

¡LOS + DESEADOS de 2013!

El diseño de escenarios promete. Habrá momentos pasilleros y otros como este, donde podremos contemplar las maravillas del planeta de Alien.

Cuanta más distancia haya entre el bicho y tu personaje mejor, que la sangre es corrosiva y puede darte un disgusto si andas con poca vida.



Aliens Colonial Marines

Compañía
SEGA
Programador
Gearbox
Género
FPS

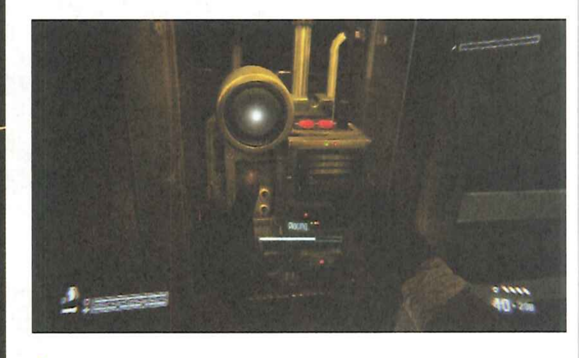
En el espacio nadie puede oír tus gritos, pero en el salón tus vecinos sí pueden

¿Alien: El Octavo Pasajero o *Aliens: El Regreso*? Elige cuál te gusta más y basa tus expectativas sobre ***Aliens Colonial Marines*** en torno a ellas. Si escoges la primera, posiblemente acabes decepcionado, porque sí, el miedo y la tensión es un elemento fundamental del nuevo *FPS* de **Gearbox**, pero resulta que la abundancia de xenomorfos y de munición -quizá de esto último no tanto- rememora más a la secuela dirigida por James Cameron. Por lo menos, el juego es una secuela oficial de la línea argumental, antes de la fatídica *Alien 3*, y rememora los acontecimientos posteriores a los del segundo film. Nuestra misión es simple: ir a LV-426 e investigar el paradero de la cuadrilla de marines y de Ellen Ripley. No es cosa fácil cuando tenemos que recorrer pasillos oscuros con el detector de movimiento, hackear puertas y fortificar una base semidestruida por los innumerables xenomorfos supervivientes que aparecen y anidan en cualquier parte. Sí, tenemos un buen arsenal, pero las balas y las armaduras a lo *Doom* no son suficiente para unos enemigos que trepan por paredes y techos y que atacan con una ferocidad desmedida. El juego no es precisamente fácil en su modo Campaña, y tampoco lo es On-line. El componente multijugador cobra un nuevo sentido al centrarse en las diferencias de cada clase, a saber: los marines deben actuar en grupo y atacar conjuntamente, mientras que los xenomorfos son más individualistas y juegan a dividir. Y da igual si es en el modo Supervivencia, donde hay que cumplir objetivos clave, o evitar que se cumplan si eres un alien; o en el modo de exterminio, donde había que capturar zonas clave y mantenerlas un tiempo determinado. Lo que está claro es que la ambientación es muy fiel a la de las películas, y que su modo On-line ofrece un buen reto. Esperemos que este sea el gran juego que la saga merece.

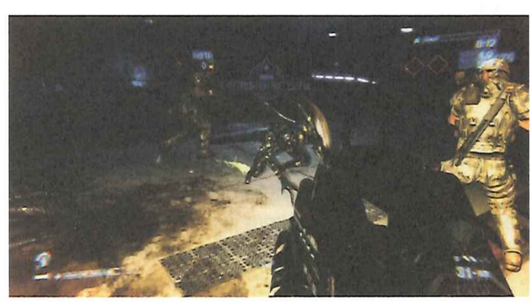


Por muy seguro que parezca un lugar, no descuides la atención y cuida del compañero que está abriendo una puerta.





Alien bueno, alien muerto. Tumbar a los xenomorfos en grupo es bastante sencillo. Eso sí, que no te pillen a solas en una calle a oscuras...







¡LOS + DESEADOS de 2013!

Ese bichito de quince metros es el principal acontecimiento de los eventos de Arkfall, donde una zona del mapa enorme se verá plagada de muchísimos enemigos.

Los vehículos son esenciales para moverse por el mundo. Por ahora, solo se han mostrado quads, pero habrá más.

Hay misiones principales que tienen que ver con la historia y los personajes e infinidad de otras secundarias para matar el tiempo.



Defiance

Un MMO que quiere romper las barreras del videojuego y la televisión

PS3

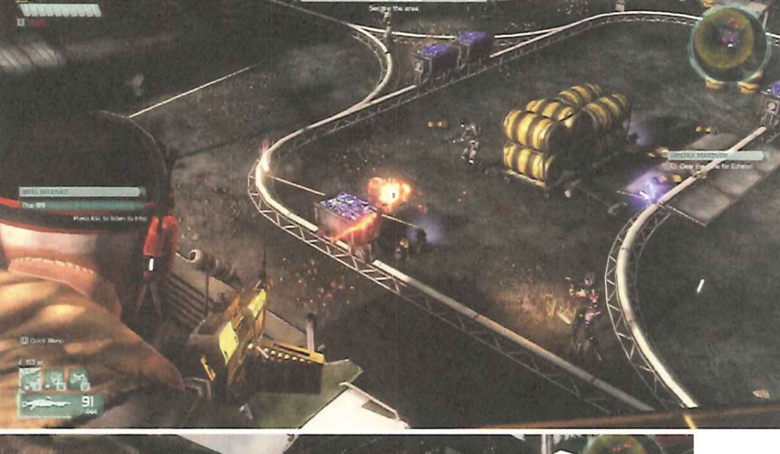
Compañía **Trion Worlds**
Programador **Trion Worlds**
Género **Shooter MMO en tercera persona**

A LA VENTA EN ABRIL

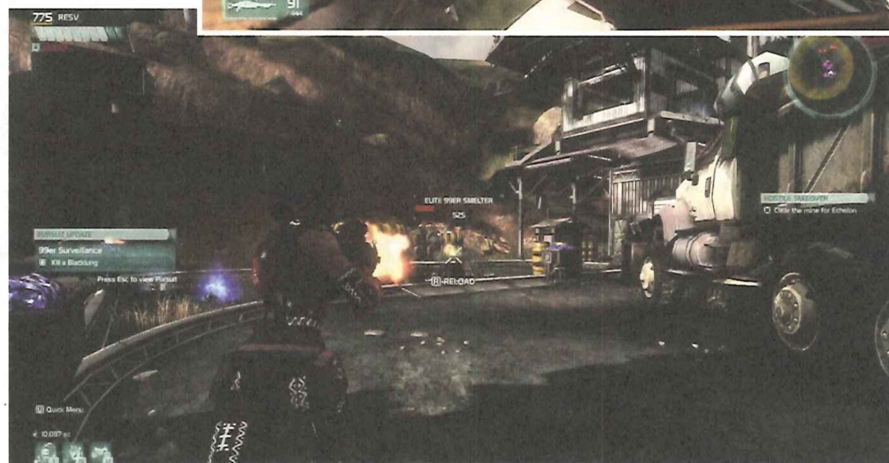
La idea de repartir un mismo mundo entre una serie de televisión y un videojuego puede parecer muy ambiciosa, pero cuando te sientan a jugar en un almacén donde todo está serigrafiado con logos del juego, tazas y botellas de agua incluidas, te lo piensas dos veces. La gente de **Trion** parece muy segura con su nuevo *shooter*-MMO y quiere que los jugadores vivan con él una experiencia transmedia, esto es, conocer el mundo no solo por el juego sino también con la serie de televisión, que en España emitirá el canal de pago **SyFy**. La mezcla no es total, evidentemente: comparten lugares y se influirán en ciertas cosas, como que un evento de la serie afecte al juego o viceversa, pero las misiones y la historia serán paralelas la mayor parte del tiempo. Y no pasa nada, porque el juego es lo suficientemente sólido para mantenerse él solito. Podremos escoger entre cuatro clases diferenciadas, con sus propios árboles de desarollo, para explorar el gigantesco mundo postapocalíptico en el que no solo lucharemos los mutantes y los seres humanos modificados gracias a los avances tecnológicos, sino que habrá que hacer equipo con hasta 64 jugadores para combatir en unos eventos aleatorios y muy frecuentes llamados *Arkfalls*. Porque resulta que la invasión alienígena fallida ha provocado que pedazos de nave caigan esporádicamente en la Tierra y haya que luchar contra los monstruos gigantescos entre muchísimos jugadores a la vez.

El juego promete una experiencia titánica y alejada de ciertas convenciones típicas del género de los MMO, así como una campaña con un peso enorme, misiones secundarias individuales, vehículos muy pasados de revoluciones y un montón de armas. Compararlo un poco con *Borderlands* es lo mejor que puedo hacer para dejar claro que ***Defiance*** quiere triunfar a toda costa, y puede que consiga que unos cuantos no se desconecten del mundo entre el juego y la serie. *Louviers*



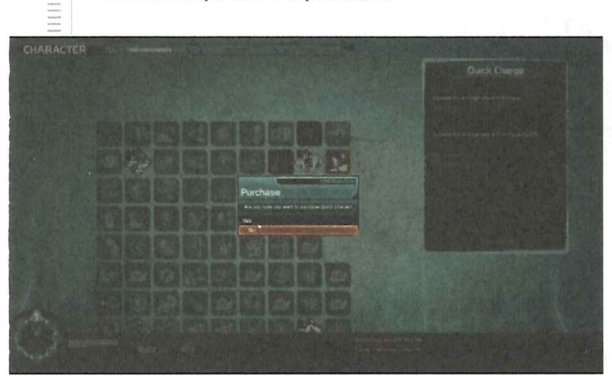






Las batallas son una orgía de tiros y jugadores donde a veces es difícil aclararse. Organizarse y dividir es la clave para ganar.

El árbol de habilidades de cada clase es gigantesco, y puede haber incluso cierta interconexión entre las clases en niveles altos. Un desarrollo bien pensado es imprescindible.





Habrá acontecimientos importantes del juego que estarán condicionados por la serie. A su vez, los dos protagonistas pueden darnos misiones en el juego o personajes de la serie pueden no aparecer en la serie durante un tiempo porque están en la zona del juego haciendo otras cosas. El caso es que habrá que estar pendientes de ambos mundos.

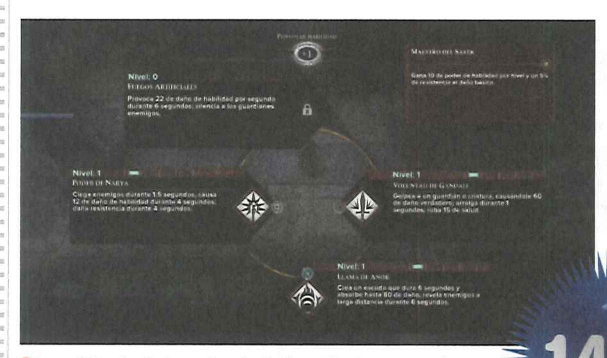








Analizamos los mejores lanzamientos



Las subidas de nivel, cuanto más rápidas mejor. Tener un equipo equilibrado en nivel es imprescindible para vencer.



14,99 €

El combate con mando es mejor de lo que cabría esperar. El acceso a habilidades, datos de tropas y guardianes y el uso de pócimas y objetos es rápido y muy claro.



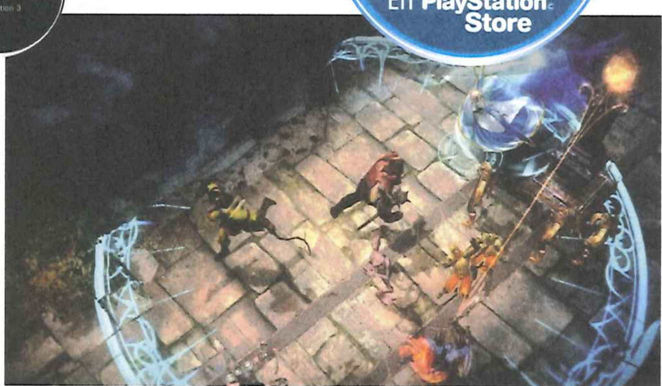
PS3



GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA

Género
MOBA
Compañía
Warner Bros Interactive Entertainment
Desarrollador
Monolith Productions
Jugadores
x 8
On-line
Sí
Texto-Doblaje
Castellano

Debo admitir que estoy algo al margen del género de los MOBA, por salud mental y porque he visto lo que enganchan, y no puedo permitírmelo. Pero cualquiera que conozca ya las mecánicas de manejo de héroes, habilidades y combates PvP descubrirá en ***Guardianes De La Tierra Media*** no solo un juego que refleja fantásticamente la épica y la mitología de los mundos de Tolkien, sino también una aproximación notable del género en consolas. Hay pocos juegos ahora mismo que permitan una experiencia tan competitiva On-line, pues aunque hay escaramuzas contra la IA, lo importante es subir de rango rápidamente y combatir contra otros jugadores para conseguir nuevos guardianes más poderosos. Y da igual en qué modo lo hagamos, Escaramuza, contra un jugador o en equipos de cuatro. Los guardianes, además, no podrían ser más variados, algo importantísimo en el género. ¿Un arquero con habilidades de curación? Existe. Todos están basados en las razas de ***El Señor De Los Anillos***, y se manejan desde elfos a Nazgûl. Pecan de repetitivos en sus diseños, pero suplen esto con habilidades a punta de pala. El pique de la jugabilidad, por aquello de estar jugando siempre contra personas, es demencial, y vencer es todo un logro. Evidentemente, quienes jueguen en PC no querrán pagar (casi todos los MOBA son gratuitos) ni cambiar de plataforma; pero eso no quiere decir que ***Guardianes De La Tierra Media*** no adapte al mando todos los aspectos típicos y la velocidad de manejo que exige el género. Además, machacar trasgos con Gandalf y Legolas siempre será un plus. *Louviers*





GUARDIANES. Tendremos a nuestra disposición una gran variedad de ellos, tanto magos, como caballeros como arqueros. Incluso será posible manejar a Bilbo Bolsón o a Gollum.

EVALUACIÓN

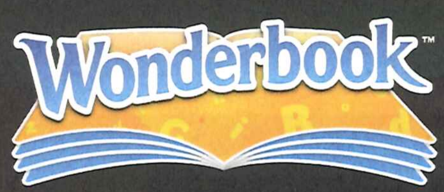
Como juego de nicho y ensayo del MOBA en consola, es un juego notable, que aprovecha una mitología muy popular para sacar adelante una buena cantidad de horas On-line a buen precio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,5	8,5	8,5	9,0	8,5



No son lo mejor, y los modelos de guardianes y enemigos se repiten demasiado.

Como cualquier juego On-line, puede ser infinito, pero carece de Campaña.



El libro mágico de PlayStation

playstation.com/wonderbook

POTTERMORE

7
www.pegi.info

DESCUBRE

EL LIBRO DE LOS HECHIZOS

La primera aventura de Wonderbook. Aprende los hechizos como un auténtico alumno de Hogwarts y descubre como cobran vida frente a tus ojos.



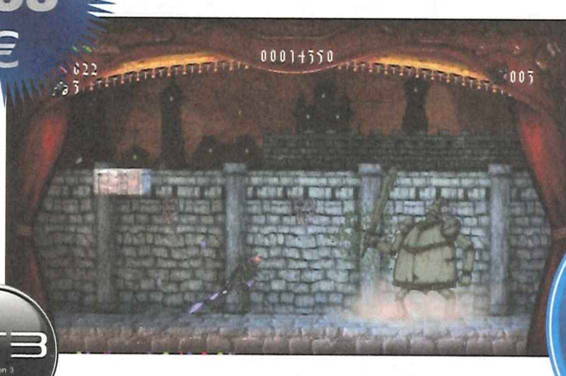


SONY
make.believe



Aquí tenemos al estrafalario vendedor de ventajas para nuestro caballero, un indescriptible ojo flotante rodeado de bocas.

9,99 €



Black Knight Sword es un juego difícil como un demonio. Los jefes finales y las fases de plataformas, especialmente, pondrán a prueba tus reflejos y tu paciencia como pocos títulos de la Store.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

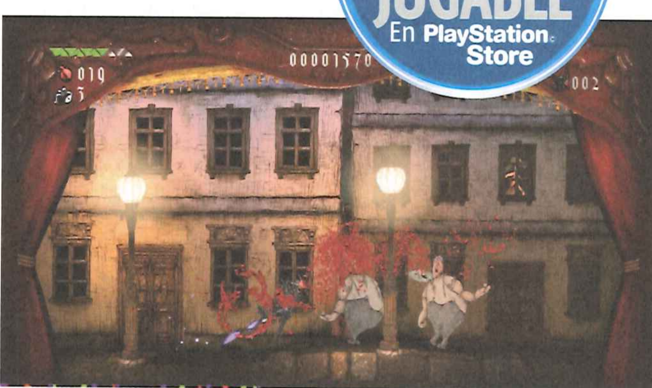
BLACK KNIGHT SWORD



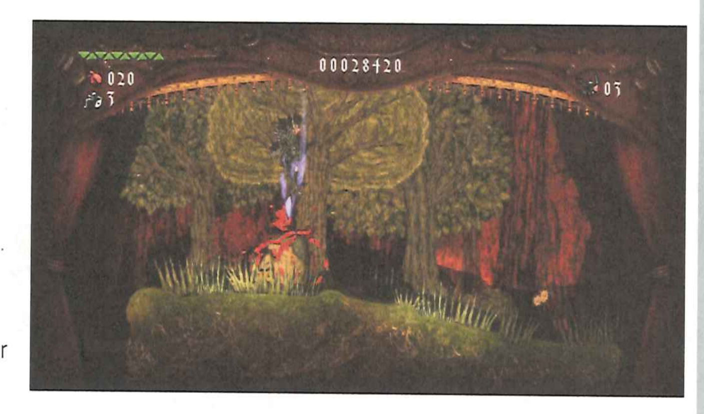
Género **Acción**
Compañía **D3Publisher**
Desarrollador **Grasshopper Manufacture/ Digital Reality**
Jugadores
On-line **No**
Texto-Doblaje **Español-inglés**

Hay pocas cosas más imprevisibles que un juego de **Suda 51**. Cada nuevo título que nos llega de **Grasshopper Manufacture** puede ser, literalmente, cualquier cosa: un plataformas chiflado, un juego de acción en tercera persona de guion alienígena, una aventura gráfica de tintes surreales... algo tienen todos en común, sin embargo: un exquisito gusto estético y de diseño visual que pocas veces se corresponde con una mecánica y un desarrollo a la altura. En este caso, una estética absolutamente cautivadora, ambientada en un teatro donde se desarrollan las aventuras de nuestro resucitado héroe, el Caballero Negro, y donde se van moviendo los decorados, como controlados por unas manos invisibles. Una preciosidad violenta y vetusta que casi no tiene rival en la *Store* aunque, por desgracia, su desarrollo sea el de un mero juego de plataformas sin más.

Con un nivel de dificultad que roza el masoquismo y con fases de combate y plataformeo que recuerdan a *Ghosts'n Goblins* en ambientación (con toques de una especie de versión anfetamínica de *Castlevania*) y al mismísimo *Megaman* en desarrollo (esas plataformas flotantes que te pondrán al borde de un ataque de nervios), ***Black Knight Sword*** no tiene, por desgracia, la precisión en el manejo que exige un desarrollo tan disparatadamente exigente. Aún así, se le perdona por su deliciosa estética y por su inventiva a la hora de plantear algunos combates con jefes y fases plataformeras. *John Tones*



SANGRE DE MUERTO. Que no te engañe el aspecto teatral y la estética marionetil del juego: la espada del Caballero Negro se complace en convertir en surtidores de sangre a sus enemigos.



EVALUACIÓN

Quizás el juego pida cierta precisión en las animaciones que haga más llevadero el desarrollo. O más sensatez en los puntos de salvado. Pero lo cierto es que lo nuevo de Suda 51 engancha gracias a su estupenda estética y su desafiante dificultad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,6	7,2	8,0	7,0	-



Sangrientos y macabros, adornados con la estupenda idea del teatro que los enmarca.

Algo más frustrante de lo debido por culpa de un ritmo implacable.



La ciudad promete más vida y diversidad peatonal que la experiencia frustrada que supuso Liberty City.

Franklin, ladrón de coches venido a más tras entrar en el círculo de Michael y Trevor, jugará el papel del novato en la tríada protagonista.

Las persecuciones en coche son de pobres. Proponemos Grand Theft Multiterrain, porque en GTA V tendremos todo tipo de vehículos a nuestra disposición.

Cuanto más vemos a Trevor Phillips más pensamos en la versión pasada de vueltas de un futuro Jesse Pinkman en Breaking Bad.



Seamos sinceros: si GTA IV no fue tan macarra como San Andreas es porque el 11S todavía flotaba en el ambiente.

GTA V

PS3
PlayStation 3

Compañía
2K Games
Programador
Rockstar
Género
GTA

A LA VENTA EN ¿MAYO? 2013

Vamos, 2013, vamos. Sabemos que no importa que las siguientes páginas muestren la que posiblemente es la mayor colección de titulazos de la familia **PlayStation** en esta generación. Sabemos que un año que recibe un juego de la saga principal de **Rockstar** se divide en dos: *Grand Theft Auto* y el resto.

Y **Rockstar North** también sabe que todas las cabezas del mundo miran hacia ellos. No han sido años fáciles para *GTA*: a una cuarta entrega que hasta ellos mismos reconocen como algo limitada, porque estaban aprendiendo a usar un *hardware* nuevo, se ha unido una evolución del género al que dieron forma y en el que casi todo el mundo ha tomado buenas posiciones y pelea por hacerse un nombre...

Incluso el otro gran estudio de **Rockstar**, **San Diego**, cuyo trabajo en *Red Dead Redemption* elevó muchísimo el listón para los ex **DMA Design** (que sí, que también colaboraron). Pero a los de **North** no les tiembla el pulso: el mapa más grande de la saga, tres protagonistas (Michael, Trevor y Franklin, cada uno encarnando un distrito de la gargantuesca Los Santos) con misiones propias orientadas hacia un nuevo género que nos hace relamernos (llamémoslo Atraco del Siglo, algo que por desgracia hemos visto poquísimo en juegos) y, si *Max Payne 3* es una pequeña pista, un multijugador que promete convertirse en el mayor cambio de mentalidad de una saga en la que estamos demasiado acostumbrados a mirarnos el ombligo.

Con que nos ofrezcan la calidad y diversidad que tuvo *Red Dead Redemption* y se fijen solo un poquito en lo único que hicieron bien los *Kane & Lynch*, bastará para que nos rindamos a sus pies. Pero hablamos de **Rockstar** y de *GTA*: nuestras tristes expectativas seguro que están por debajo de lo que tienen planeado. Lo sabremos en primavera.

Reportaje

¡LOS DESEADOS de 2013!

¡Acción aérea! Levine parece empeñado en que olvidemos el pasillismo que lastraba a Bioshock.

Columbia es una ciudad pensada como una gigantesca Feria Universal. Una Expo de Sevilla voladora, por decirlo así.

Los enemigos de Infinite tienen una cierta cualidad onírica, más cercana a Dark Souls que al shooter habitual.

BioShock Infinite

Reventar los cielos para salvar a la doncella en apuros



Compañía
2K Games
Programador
Irrational
Género
Shooter

A LA VENTA EN MARZO 2013

Si creen que el peso de la filosofía y los Grandes Temas van a tener menos peso en ***Infinite***, aciertan solo a medias. Aunque Booker DeWitt sea la antítesis del protagonista mudo y sus metas bastante más diáfanas que la aventura submarina de *Bioshock*, el juego sigue girando en torno a referentes literarios y de pensamiento. Pero con moderación. Allí donde las *Little Sisters* buscaban una reacción emocional un tanto fallida -en todo caso, el miedo a los *Big Daddies* que las cuidaban-, aquí tenemos a Elizabeth, blanca como la mañana, inteligente como ella sola, y capaz como una Alyx Vance, demostrando otra vez que Levine se fija con muy buen gusto en los títulos de **Valve**, aparte de su propia experiencia en **Looking Glass**.

El tema de fondo es el excepcionalismo, una corriente de pensamiento aún más oscura que el objetivismo de *Bioshock*, pero mucho más fácil de explicar: Estados Unidos mola más que nadie en el universo y por eso nos hemos hecho una ciudad en el cielo; «el Sur se alzará de nuevo»; en general, todas esas cosas que normalmente dan para un par de palurdos con *mullet*, bandera confederada y escopeta en el porche, pero que aquí componen una peligrosa parasociedad científicamente avanzada bordeando el fascismo. O sea, que estamos en buenas manos: ***Infinite*** propone ser un juego maduro, que estire otro poquito las posibilidades del medio y nos aleje definitivamente del infantilismo imperante en el carcomido género de los *shooters*.

Y todo ello con el apoyo explícito de Rod Fergusson, recién aterrizado desde **Epic**, que le ha dado a **Irrational** un mes extra para pulir el juego porque mejor llegar tarde y bien que arriesgarse a una pifia navideña. Si el rediseño de Elizabeth y los abundantes detalles de Columbia son un signo de ese pulido, bienvenida sea la espera.

The Last Of Us

PS3

¿Estamos ante el mejor juego de PS3?

Compañía
Naughty Dog
Programador
Naughty Dog
Género
Survival

A LA VENTA EN MAYO 2013

Naughty Dog se ha enfrentado por primera vez a la ira de los fans con un desarrollo que, hasta ahora, era una historia de amor de libro para adolescentes. La culpa la tiene el anuncio de un multijugador que el estudio llevaba meses negando y al que se le achaca (injustamente) un retraso en el desarrollo del juego. O peor: un malgasto de recursos humanos a la hora de meter más contenido en el impresionante juego principal. Si bien es cierto que lo del multi parece una concesión de última hora -porque si no, sería algo peor: una mentira a la cara de los medios durante casi un año-, el resto de novedades que sabemos de esta aventura de supervivencia cada día nos hace temer menos por lo que de verdad nos importa: la historia de Joel y Ellie en los últimos días de una humanidad desplazada de lo más alto de la cadena trófica por una plaga de hongos.

El énfasis en construir personajes tridimensionales por los que preocuparnos ante las escenas de violencia seca del juego queda más claro con la presentación de Tess, contrapartida femenina de Joel introducida para diluir un poco un esquema tan basado en el libro La Carretera que ya nos estábamos imaginando al agente de Cormac McCarthy aporreando las puertas del estudio para exigir el pago de derechos. Junto a Tess también hemos conocido a Bill, un mecánico cuya relación con Joel parece más mercantilista y, lo más importante: una fecha definitva para el lanzamiento del juego, a principios de mayo.

Ahora solo nos queda saber en qué consistirá ese dichoso modo multijugador (que no podría importarnos menos) y el temor a que incumplan otra promesa: el *community manager* del estudio, en plena tormenta de los fans por el anuncio del multi, se ha cerrado en redondo a contestar a otra pregunta que antes siempre tuvo un no por respuesta: si admitirá cooperativo, con un segundo jugador adoptando el papel de Ellie. Chicos, no metáis la pata cuando queda tan poco.



Tess está pillada hasta las trancas por Joel, pero el barbas está machacado por la vida y su pasado. Viva el culebrón.



La riqueza gráfica de The Last Of Us supera todo lo que hemos visto hasta ahora en PS3. Salvo, tal vez, Beyond.

La tensión es el elemento dominante del juego. Normal, si consideramos que cada enfrentamiento es a vida o muerte: Joel no es ningún superhéroe de la pantalla.



Crysis 3

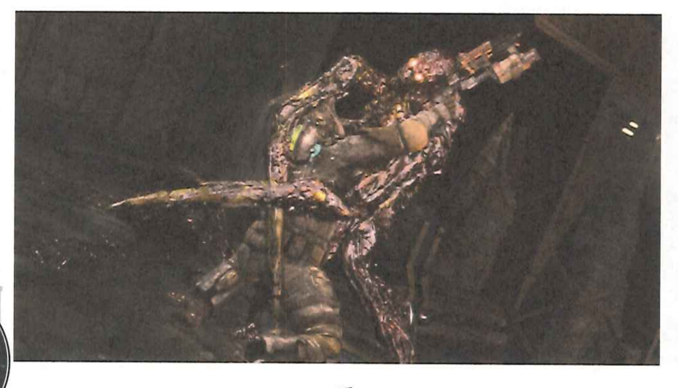
El regreso del traje multiusos que pone a prueba lo último en motores gráficos

Una vez más, la gente de **Crytek** pone a echar humo al *hardware* de la presente generación de consolas con una nueva entrega de *Crysis*. Una vez más prometen un juego de tiros sencillo, sin complicaciones y perfecto para el exhibicionismo gráfico. Pero esta vez, **Crytek** asegura que se ha hecho especial hincapié en que el juego no esté al servicio de la tecnología, sino justo al contrario: las mejoras en el traje que otorga poderes especiales a Prophet garantizan variedad en el desarrollo de la aventura, la llegada del arco al arsenal del jugador permite una aproximación a los combates más versátil, donde el sigilo tiene un componente muy importante, y la nueva ambientación en una Nueva York convertida en jungla propicia entornos, si no completamente abiertos, sí desde luego con más posibilidades de exploración. Súmale un multijugador muy prometedor, con nuevos y variados modos, y tendremos que creernos las palabras de **Crytek**: esto parece algo más que otra demo técnica.



Compañía **Electronic Arts**
Programador **Crytek**
Género **FPS**







Salvo la aparición de algún otro juego de terror por sorpresa, los Necromorfos tienen todas las papeletas para volver a ser las criaturas más espeluznantes del año.

PS3 PlayStation 3

Compañía **Electronic Arts**
Programador **Visceral Games**
Género **Survival Horror**

A LA VENTA EN FEBRERO 2013

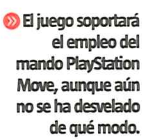
Dead Space 3

En el espacio, tu compañero puede oír tus gritos



Los seguidores de la escalofriante franquicia de horror en atmósfera cero de **Visceral Games** se echaron las manos a la cabeza cuando se anunciaron las dos grandes novedades de esta tercera entrega: niveles en la superficie de un planeta y modo cooperativo. Aducían que tanto la claustrofobia como la soledad eran dos elementos básicos en la inquietante atmósfera de la serie. Bien, puede que tengan razón. Pero lo cierto es que **Visceral** parece estar trabajando para llevar la franquicia en una nueva dirección sin aniquilar sus rasgos característicos. En las versiones preliminares que hemos probado hasta el momento, el compañero (controlado por la IA o por otro jugador) sumará un componente estratégico a los combates, y los escenarios parecen seguir siendo tan horrorosamente grotescos como de costumbre. Hay que sumarle, además, un sofisticado sistema de construcción y modificación de armas y que, desde luego, parece mirar decididamente hacia el género de acción. Veremos si el resultado es un digno sucesor de sus precedentes.

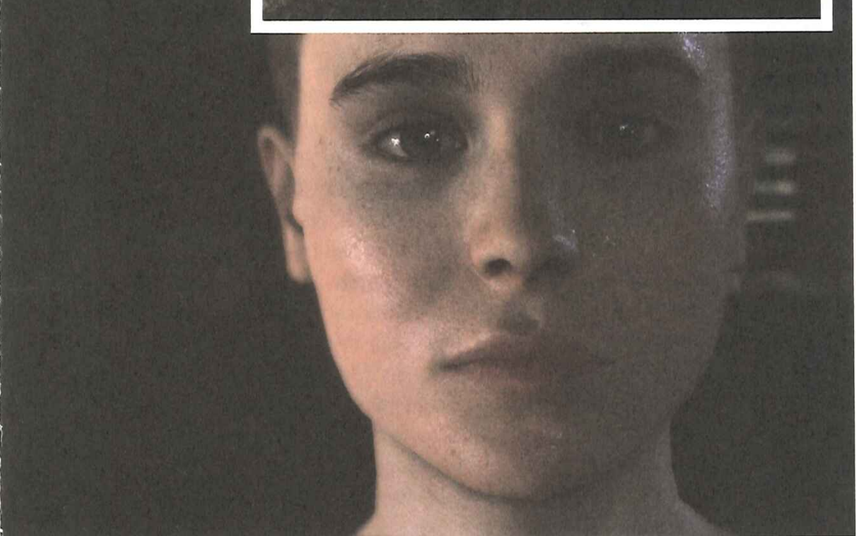




El juego soportará el empleo del mando PlayStation Move, aunque aún no se ha desvelado de qué modo.

Beyond: Two Souls

El nuevo experimento casi cinematográfico de Quantic Dream



El detallismo gráfico y el parecido de la protagonista con la actriz que le da vida, Ellen Page, es asombroso gracias a la captura de movimientos.

Pocos datos se tienen aún del nuevo juego de **Quantic Dream** tras el aclamado (y también discutido) **Heavy Rain**: que su guion tiene más de doscientas páginas y que la actriz Ellen Page ha hecho captura de movimientos de Jodie Holmes, la protagonista del juego. Después de un gráficamente apabullante vídeo inicial y de las primeras pistas de David Cage ya se sabe que esta nueva película interactiva del estudio francés versará sobre el descubrimiento de qué hay más allá de la muerte: seguiremos a Jodie durante quince años de su vida, desde que tiene 8 años hasta que cumple 23, mientras descubre qué entidad es el misterioso Idan. Cage ha calificado el juego de emocional y subversivo, y estamos seguros de que su mecánica tropezará con tanta polémica como su precedente.



Compañía **Sony C.E.**
Programador **Quantic Dream**
Género **Aventura**

A LA VENTA EN MAYO 2013





Como en la anterior entrega, los túneles daran pie a situaciones de intenso suspense.



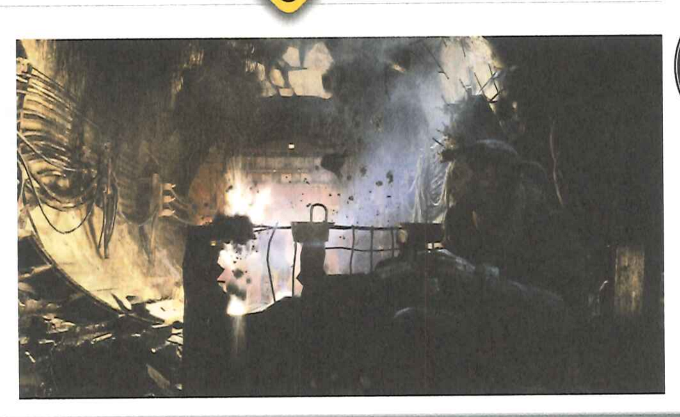
El detallismo en la visualización de un planeta desolado seguirá siendo uno de los platos fuertes de la franquicia.

Metro Last Light

A LA VENTA EN MARZO 2013

Vuelven los escalofríos subterráneos en Rusia

Después de una alabada primera entrega que no llegó a salir en **PS3**, esta segunda parte de la serie no parte de la secuela de la novela original de Dmitry Glukhovsky, sino que prosigue mostrándonos un mundo desolado y postnuclear, donde buena parte de la vida tiene lugar en los túneles del metro soviético. En esta entrega se han apuntalado las mecánicas de infiltración para que el jugador pueda optar por el estilo que desee, y pone el acento en el modo Campaña, ya que el juego no tendrá multijugador. ¿Será suficiente para sobrevivir en un mercado habituado al multi con un aspecto gráfico que quita el aliento y una historia cuidadísima? Veremos...





Compañía **THQ**
Programador **4A Games**
Género **Acción**



Parece que lo único que reconoceremos de Neo París es la Torre Eiffel. Las luces de neón y los edificios gigantescos no consiguen deslucirla ni un poquito.

Remember Me

Esos malos recuerdos de tu época del instituto podrían volverse en tu contra



Compañía **Capcom**
Programador **Dontnod Entertainment**
Género **Acción**



Cuando pensamos en una ciudad futurista, creo que ninguno pensamos en París, pero este emplazamiento futuro tan atípico es una más de las curiosidades que ofrecerá ***Remember Me***, un juego que pretende mezclar la acción más directa y la escalada de una ciudad futurista con combates basados en *combos* muy variopintos, y que según **Capcom** podrá componer cada jugador a su gusto; así como en una estrategia no violenta muy especial: la manipulación de recuerdos. Todo girará en torno a Nilin, una cazadora de memorias amnésica con una capacidades físicas muy especiales que le permiten moverse como nadie por la ciudad mientras resuelve numerosos misterios sumergiéndose en las mentes de determinadas personas y cambiando su percepción del pasado para desencadenar nuevos acontecimientos. ¿El objetivo? Recuperar su memoria perdida.

Castlevania Lords Of Shadow 2

Enseñándole dos cositas a Edward Cullen

Si alguno echaba en falta el castillo de Drácula en el primer juego, se llevará una grata alegría al ver que en esta segunda parte es el escenario principal.

Compañía **Konami**
Programador **MercurySteam**
Género **Aventura/ Acción**

Va a ser difícil esperar hasta el lanzamiento de la segunda parte del «*Castlevania* español». *Lords Of Shadow* y su contenido descargable dejaban a Gabriel en una posición que ninguno esperábamos. Y me vais a disculpar el *spoiler*, que ya lo han destripado en los tráilers: pero que Gabriel fuera el mismísimo Drácula era algo que nadie se esperaba y que daba un completo giro a la saga. Con 2013 echándosenos ya encima, solo podemos pensar en qué nos ofrecerá este atípico Drácula, que se despierta en la actualidad, al parecer estará muy debilitado tras años durmiendo y que irá hilando su presente con su pasado mediante recuerdos, todo ello mientras escapa de sus más mortales enemigos, el clan al que él una vez perteneció, el de los Belmont. Confiamos plenamente en el trabajo de **MercurySteam**, y lo último mostrado nos da mucha seguridad al respecto, porque vaya graficazos que se gasta el juego.







El sistema de combate es el típico de un JRPG, pero todo tiene un aspecto más vivo y diferente gracias a la estética de dibujos animados.

Ni No Kuni

La Ira De La Bruja Blanca

El estudio Ghibli y Level-5 nos alucinan con la animación de su nuevo JRPG



Acostumbrados a Skyrim, este debe ser el dragón más mono de la historia de los videojuegos.

Bonito, no, lo siguiente. Lo que nos llega de Japón nada más comenzar este año es glorioso, aunque llegue casi dos años después de su debut en Japón. Lo que han creado conjuntamente el estudio **Ghibli** y **Level-5** casi parece más una película del maestro Miyazaki que un videojuego, aunque en ambos casos podría ser considerado una obra de arte por ese aspecto de fantasía que, sin duda, hará que jugar a este JRPG sea un placer inigualable. Y si ha tardado tanto en llegarnos es porque el trabajo de localización no ha querido descuidarse ni un poquito. El juego está siendo mimado y retocado hasta el más minimo detalle para el público occidental. Esperamos lo mejor de **Level-5** en este juego, que para algo son los actuales adalides del género.



Compañía **Namco Bandai**
Programador **Level-5**
Género **JRPG**





Los combates, que suelen ser bastante mecánicas en todos los MMO, parecen haberse renovado.

Una cosa hay que reconocerle a la saga: saben crear unos parajes bellísimos que da gusto recorrer.



Final Fantasy XIV

A Realm Reborn

El Final Fantasy más grande de todos

Puede que en Occidente le hayamos cogido algo de tirria a *Final Fantasy*, y que la idea de un MMO ambientado en su mundo nos resulte extraña, pero es que los resultados de *Final Fantasy XI* en Japón fueron mejores de lo esperado, y no nos extraña que en **Square Enix** se hayan puesto manos a la obra con un renovado y avanzado apartado gráfico, un nuevo mundo llamado Eorzea, una banda sonora nueva compuesta por Nobuo Uematsu y una historia de guerra y exterminación mutua muy propia del género, así como un montón de novedades en la mecánica de combate, recolección y creación de objetos, y unas cuantas razas nuevas.





Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **ARPG**

A LA VENTA EN VERANO 2013



Lost Planet 3

Capcom decide que es mejor volver al pasado y al frío para cazar bestias



El calentamiento global no le sentó demasiado bien al segundo juego de la saga, que tras un estreno por todo lo alto, cayó bastante en popularidad. Lo que muchos consideran un *Monster Hunter* hecho para Occidente pretende distanciarse mucho de esta etiqueta en su tercer juego, incluso si eso significa lanzar una precuela para volver al clima helado que tanto caló en la audiencia. El escenario es el mismo, el planeta E.D.N. III, y la historia se centrará en los primeros humanos mandados a colonizar el helado y peligroso planeta de la mano de la empresa NEVEC. Sí, esa que luego es el enemigo en los siguientes juegos. Los cambios no se quedan en la facción, pues en este juego no manejaremos robots de combate bípedos, sino otros más primitivos que están más enfocados a la exploración. Los cambios parecen prometedores y estamos ansiosos de ver cómo el juego vuelve a su origen.

Compañía **Capcom**
Programador **Spark Unlimited**
Género **Acción**

A LA VENTA EN 2013







Watch Dogs

En el futuro, tus datos de Facebook te pueden jugar una mala pasada

Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Moontreal**
Género **Sandbox**

A LA VENTA EN 2013

El futuro asusta, todo el mundo lo está dejando caer. No habrá privacidad, ni seguridad y habrá *hackers* por todos lados capaces de encontrar fotos vergonzosas de tu novia en Benidorm. ***Watch Dogs*** trata un poco sobre eso, sobre cómo manejar los datos de las personas y toda la tecnología que hay alrededor para cumplir con nuestros planes, ya sean colarse en una discoteca sobrecargando el sistema eléctrico o leyendo las constantes vitales de un enemigo y ver cuándo se ha dado cuenta de nuestra presencia, cuando se ha enfadado o cuando va a atacarnos. El caso es que **Ubisoft** ha buscado una mezcla entre la acción y la ambientación propuestas por *Deus Ex Human Revolution* pero con un mapa más propio de un *GTA*. El resultado gráfico, además, es sensacional, no solo por la cantidad de detalles presentes, sino por el movimiento, la animación y la forma de pelear de nuestro misterioso protagonista. Aún queda mucho por conocer del juego, y nos mordemos las uñas esperando nuevos detalles sobre su historia.

Ese minimapa y esa ciudad dicen bastante de los referentes del juego.





Compañía
EA
Programador
Insomniac
Género
Shooter en tercera persona

Fuse

Porque pegar tiros siempre es mejor si se hace acompañado



Tras abandonar la seguridad que les daba **Sony** como third-party exclusiva, la gente de **Insomniac** lanzará el año que viene su primer juego multiplataforma, un *FPS* que promete ahondar mucho en la cooperación de sus personajes e introducir cambios en este tipo de mecánica. No sabemos tanto como nos gustaría, pero podremos manejar un grupo de cuatro marines bastante idos de la cabeza y con capacidades de combate y armas muy diferentes entre sí, como el científico con pistola de rayos eléctricos. La historia se centra en una misión en particular, la de terminar con una organización terrorista que quiere acabar con la raza humana, y que no pueden resolver por las buenas y que, como están muy mal de la cabeza y eso de obedecer órdenes no se les da bien, optan por llevar a cabo un procedimiento arriesgado y poco ortodoxo. Suena demasiado loco, sí.





Parece que 2013 va a ser el año de los robots bípedos gigantes, y nosotros que nos alegramos. Tumbarlo entre cuatro debe ser la monda.





Se ha hecho de rogar, pero parece que el próximo Metal Gear va a ser muy importante y que unirá los dos tramos temporales de la saga.

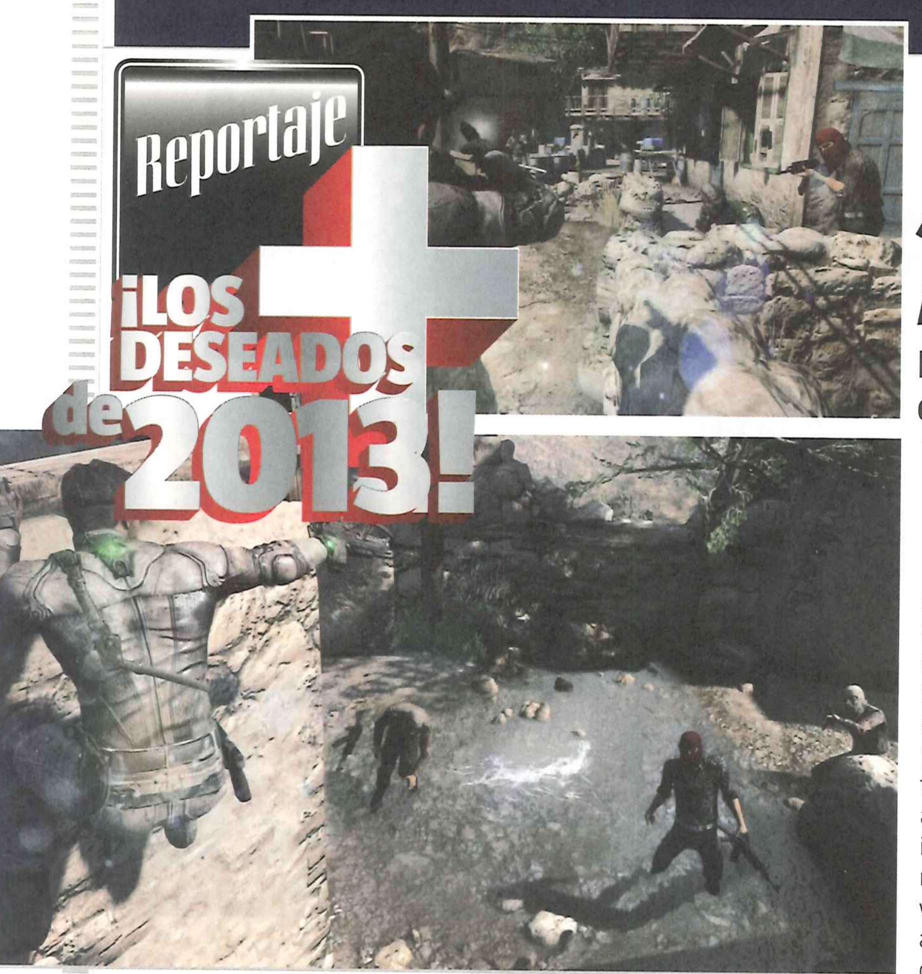
Metal Gear Solid Ground Zeroes

Big Boss vuelve al terreno de batalla, que ahora es más grande que nunca



Compañía
Konami
Programador
Kojima Productions
Género
Infiltración

La máquina del *hype* ya está en marcha, y no ha parado de ganar velocidad desde que la gente de **Kojima Productions** mostrara la primera cinemática y los primeros compases de *gameplay* de su próximo *Metal Gear*, el primero en estrenar el motor *Fox Engine*, que luce bastante espectacular en movimiento, con unos efectos de luz que hicieron pensar que el juego se marchaba a la próxima generación, pero no es así. Esto no fue lo único sorprendente. **Konami** dio a conocer que el juego iba a tener una estructura abierta y de *sandbox* y que Snake, o mejor dicho, Big Boss podría moverse en vehículos, como jeeps o helicópteros que ponen la Marcha de las Valkirias a todo volumen. De todo el material mostrado, que tampoco fue mucho, esto es lo único que nos quedó claro, porque el material en vídeo no aclaraba ni la época, ni el país ni qué personajes más allá de Big Boss intervenían en el vídeo. Y que estuviera en Japonés tampoco ayudaba mucho. ¿Quién era ese niño con un auricular en el pecho? ¿Y ese hombre con la cámara quemada? Algunos dicen que es Volgin. Para colmo, las especulaciones no parecen de creer, y muchos aseguran que será un capítulo previo a *Metal Gear Solid V*, que parece ser fue anunciado en los últimos premios VGA bajo el nombre de *The Phantom Pain*. En fin, Kojima y sus idas de olla, que no tienen fin.



Splinter Cell
Black List

El incombustible Sam Fisher vuelve... con nuevos métodos de ataque.



Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Toronto**
Género **Acción**



No se ha dejado ver demasiado en forma de *previews* o vídeos la sexta entrega de *Splinter Cell* desde que Jade Raymond anunció que se estaba encargando de producirla para **Ubisoft** a finales de 2010. Fue, de hecho, en el último **E3**, de la que **Ubisoft** emergió como sorprendente triunfadora en cuanto al nivel de los juegos mostrados, cuando el veterano espía Sam Fisher empezó a convencer de que quizás aún tenía cosas que decir en el gastado género de la acción en tercera persona. En el juego se ha incluido el llamado «asesinato en movimiento», que permite fijar varios objetivos y aniquilarlos sin dejar de correr. Por lo demás, esperamos la inevitable sofisticación del sistema de cobertura, que haya mezcla de sigilo y pirotecnia, alguna versión de la inevitable visión de detective batmaniana y un multijugador tirando a intenso: ya se ha anunciado que volverá el modo Espías contra Mercenarios, clásico dentro de la saga.

Dead Island
Riptide

La fiebre zombi no parece remitir: nunca tenemos suficiente.

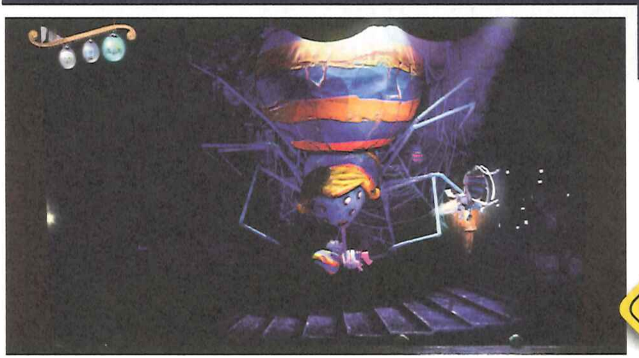


Compañía **Deep Silver**
Programador **Techland**
Género **Acción**

Después de un tráiler que intenta (pero no consigue del todo) conectar con el jugador del mismo modo que hizo el primer vídeo de la anterior entrega, las noticias sobre ***Riptide*** han llegado con cuentagotas. Por ejemplo, que el juego tendrá un aspecto y planteamiento muy similar al de la primera parte. Que se desarrola en Palanai, una isla distinta pero ubicada en el mismo archipiélago que la de la primera aventura. Que se dejarán casi de lado las armas de fuego y se volverá al combate cuerpo a cuerpo que caracterizaba a la mitad inicial de la primera entrega. Que habrá efectos atmosféricos (de inundaciones a tormentas) que condicionarán los entornos y que obligarán, en ocasiones, a fortalecer los refugios. Y que vuelven los protagonistas de *Dead Island* justo cuando creían que estaban a salvo, y se les podrá caracterizar con los datos que el jugador quiera importar del primer juego.



Justo cuando creías que la pesadilla en Banoi había finalizado, tu avión se estrella y... una nueva isla llena de zombis.



Las tijeras mágicas te servirán para desembarazarte hasta de los jefes finales más terribles... lo cual tiene todo el sentido, teniendo en cuenta que son marionetas.

A LA VENTA EN 2013

Puppeteer

Te encontrarás marionetas por las que perder la cabeza



Aún es un auténtico enigma este juego de **SCE Japan Studio** que sigue sin fecha definitiva y que presenta una estética juguetona, con marionetas y personajes de cuento que en ocasiones recuerda a *Little Big Planet*, aunque en versión frenética. Al parecer, ***Puppeteer*** tendrá interacción con *Move*, posibilidad de ser jugado en 3D (desde el estudio aseguran que al constar de pantallas estáticas el efecto se conseguirá de forma mucho más impactante) y multitud de cambios de mecánica y perspectivas, ya que se pasará de las plataformas a los puzzles y de estos a los juegos de carreras para todos los públicos. Todo para contar la historia de un chico que ha perdido la cabeza (literalmente) y que cuenta con la ayuda de unas tijeras mágicas para vencer al terrorífico *Moon Bear King*.

Compañía **Sony CE**
Programador **SCE Japan Studio**
Género **Aventura**



Todas las pantallas del juego están diseñadas como si la historia se nos contara desde un teatro de marionetas.



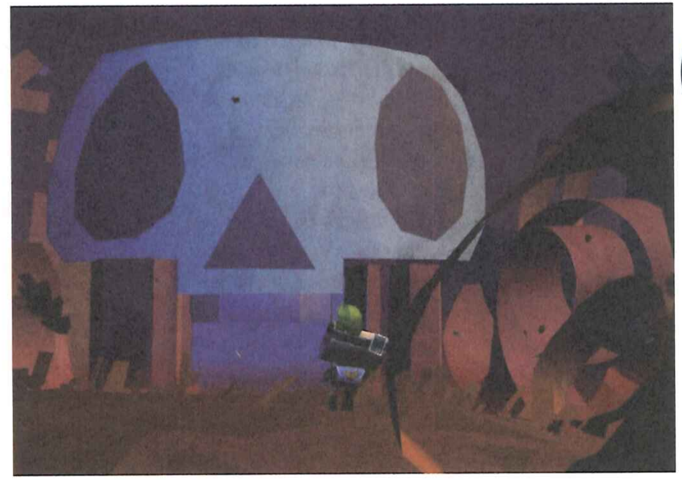
Tearaway

La nueva aventura de los creadores de Little Big Planet rompe moldes

Un mundo de papel ofrece muchas posibilidades en un videojuego, y de hecho no es la primera vez que la endeble consistencia del mismo constituye los decorados de un videojuego. Pero **Media Molecule**, después de poner patas arriba los límites de los videojuegos con *Little Big Planet*, ha decidido tomar ese material como un sencillo punto de partida para exprimir las posibilidades de **PS Vita**. Así, el jugador tendrá que atravesar el escenario con sus dedos mediante la superficie táctil trasera, o usar la cámara para crear trajes y texturas, o usar la pantalla táctil para recortar porciones de escenario.



El dedo del jugador atravesará los endebles escenarios de papel desde la pantalla táctil trasera de la consola para solucionar puzzles y ayudar al héroe en su aventura.





Compañía **Sony CE**
Programador **Media Molecule**
Género **Aventura**

A LA VENTA EN 2013



El cambio de estilo en Xillia revela un juego más del gusto occidental, con ciudades por primera vez a tamaño real.

Tales Of Xillia

El mejor ARPG japonés se lanza a la conquista del jugador occidental



Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco Tales Studio**
Género **ARPG**



En nuestra revista hermana **gamesTM** damos unas cuantas razones para justificar este atrevido subtítulo, pero tranquilos, que las resumimos: hablamos de una saga que en popularidad solo se ve superada por las dos grandes de cuando **Square Enix** eran dos estudios distintos (*Final Fantasy* y *Dragon Quest*, respectivamente). Cuyo sistema de combate se ha refinado durante 20 entregas hasta ofrecer una experiencia de acción en tiempo real que poco tiene que envidiar a los juegos de lucha (no en vano su actual director viene de los *Tekken* de **Namco**). Y que, para esta entrega de aniversario, ha conseguido algo que a los juegos japoneses les cuesta mucho: quitarse de encima convenciones de plataformas pasadas que se han quedado viejas (estilo, proporciones, la representación de ciudades esquemática...) y lanzarse sin miedo hacia un futuro que se prevé brillante. Si nunca has probado un *Tales*, ni lo dudes: todo empieza aquí.



Persona 4 Golden

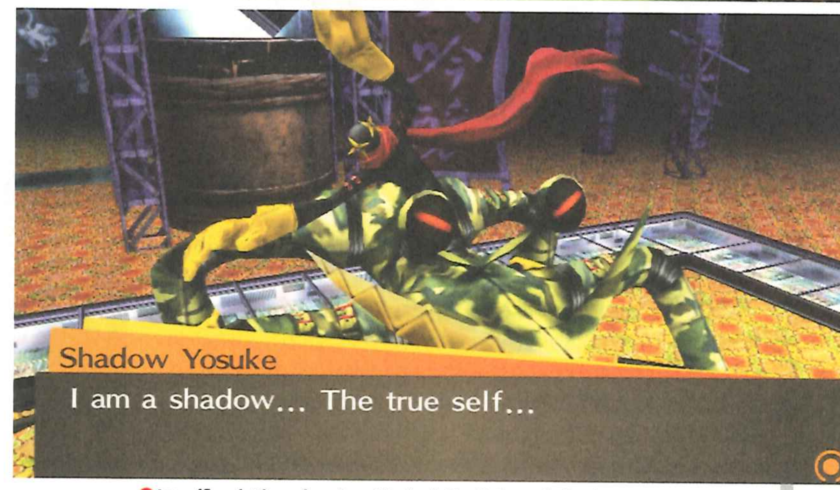
La versión definitiva del JRPG es portátil

Compañía **Nippon Ichi/ Namco Bandai**
Programador **Atlus**
Género **RPG**



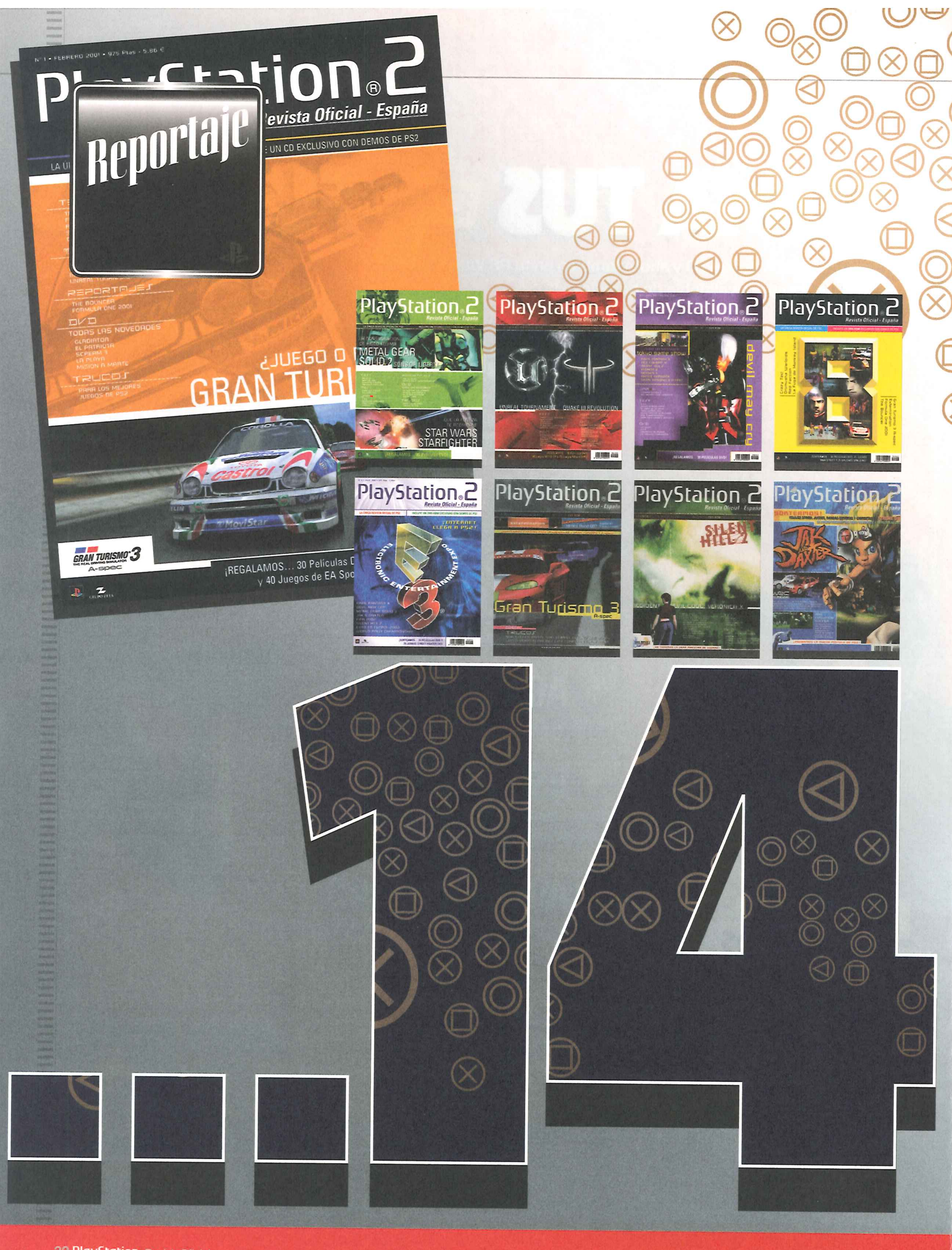
Poco a poco vamos acostumbrándonos a que las mejores entregas de ciertas sagas sean portátiles, con toneladas de contenido extra y una capa de barniz sobre el original para dejarlo ni-que-la-do. Es una práctica que a **Vita** le puede venir genial para expandir su catálogo con títulos de buena duración (ahí está *Disgaea 3: Absence Of Detention*) y que, al menos en el caso de ***Persona 4***, ofrece motivos incluso a los que ya explotaron al máximo el original. Esta versión ***Golden*** incluye nuevas zonas, Personas, personajes y objetos, pero también secuencias animadas, voces y *links* sociales ausentes del original, resultando en conjunto un juego muy superior al original.

El título ha sido una de las pocas alegrías que se ha llevado la consola en Japón, con un debut que, hasta la fecha, supera todo lo que había conseguido cualquier otro *Persona* en cualquier otro formato. Por algo será: en esta casa somos bastante devotos de la mezcla entre el rolazo aterrador de los *Mega-Ten* y el calendario de instituto y relaciones sociales que marca el ritmo de los *Persona*. Y ***4 Golden*** lo eleva todo a la Vitésima potencia.



Los gráficos de Vita mejoran los originales de PlayStation 2 añadiendo además nuevos enemigos y personajes.




Reportaje
Nº 1 • FEBRERO 2001 • 975 Ptas • 5,86 €
PlayStation 2
Revista Oficial - España
UN CD EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2
REPORTAJES
THE BOUNCER
FORMULA ONE 2001
DVD
TODAS LAS NOVEDADES
GLADIATOR
EL PATRIOTA
SCREAM 3
LA PLAYA
MISION A MARTE
TRUCOS
PARA LOS MEJORES
JUEGOS DE PS2
¿JUEGO O
GRAN TURI
GRAN TURISMO 3
A-spec
¡REGALAMOS... 30 Películas D
y 40 Juegos de EA Spo
METAL GEAR SOLID 2
STAR WARS STARFIGHTER
UNREAL TOURNAMENT
QUAKE III REVOLUTION
devil may cry
tokyo game show
¡INTERNET LLEGA A PS2!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Gran Turismo 3
SILENT HILL 2
JAK DAXTER
...14

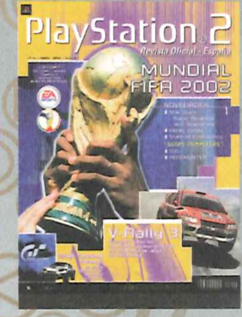










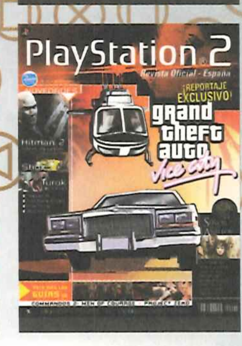
















Así hemos contado 12 años de historia PlayStation en 144 portadas

Comenzamos en los albores de **PS2** allá por febrero de 2001 y nos vamos a las puertas de la nueva generación **PlayStation**. Una docena de años intensos, mágicos e irrepetibles en los que hemos plasmado la historia de las consolas de **Sony** a lo largo y ancho de todas las portadas que veis en estas seis páginas. Y aunque la labor de elegir temas corresponde al departamento de redacción, hacer que las portadas y el resto de páginas queden bonitas y se apoderen de vuestro sentido de la vista corresponde a los magos de la maquetación. En doce años han pasado muchos por la revista: Alfonso Vinuesa, Belén Díez, Jorge «Jota» Martínez, Ugo R. Sánchez, José Luis López, Francisco Caballero, Ángel Ibáñez, Diego Areso, Armando Galván y el insigne Koldo Guinea, sufridor de nuestros cierres hasta este mismo número. Si echáis un rápido vistazo a la galería de portadas os vendrán a la mente un montón de sensaciones y recuerdos. Curiosamente, *Devil May Cry*, protagonista de este número, ha visitado la portada de nuestra revista con todas sus entregas (¡apareció por primera vez en el número 4!), sin duda una buena forma de despedirse, y despedirnos de él con todos los honores. Otros asiduos a lucir palmito en las cubiertas de ***PlayStation Revista Oficial*** han sido la saga *FIFA* y variantes, una buena cantidad de juegos de terror, la feria **E3**, las sagas automovilísticas *Gran Turismo* y *Need For Speed* y una ingente cantidad de *shooters*. Así hemos vivido el universo **PlayStation** en estos 12 años, con pura pasión, apostando en muchas ocasiones por títulos que nos han parecido especiales y en otras dejándonos llevar por la fuerza de las preferencias *mainstream*. Pero siempre con un único deseo, que cada página que pasárais os hiciera sentir como en casa, y es que al fin y al cabo hemos creado una gran casa con cientos de miles de lectores cada mes. ¡Gracias por estar ahí!


PlayStation 2
Revista Oficial - España
El Señor de los Anillos
Las Dos Torres

PlayStation 2
Revista Oficial - España
The Getaway
Virtua Tennis 2

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Primal
Rygar

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Midnight Club II
Tomb Raider

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Devil May Cry 2
Enter the Matrix

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Silent Hill 3

PlayStation 2
Revista Oficial - España
On-Line

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Alias
El videojuego de la serie de TV que triunfa en el mundo

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Matrix
Tomb Raider

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Soul Calibur 2

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Manhunt
FIFA 2004

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Driver 3

PlayStation 2
Revista Oficial - España
EA Sports reinventa el fútbol
FIFA Football 2004

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Need for Speed Underground

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Castlevania

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Tom Clancy's Rainbow Six 3

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Cuestión de honor

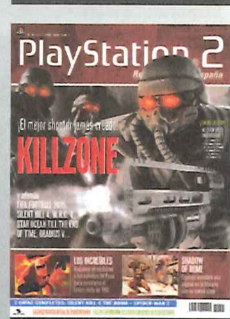
PlayStation 2
Euro 2004
Crea tu propia selección y gana la Eurocopa

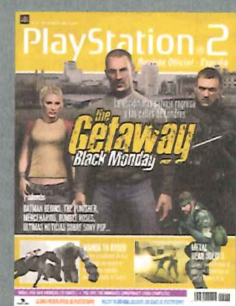
PlayStation 2
Splinter Cell

PlayStation 2
Revista Oficial
Devil May Cry 3

PlayStation 2
Tekken 5

PlayStation 2
Formula 1 2004

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Midnight Club 3
DUB edition

PlayStation 2
Killzone

PlayStation 2
Revista Oficial - España

PlayStation 2
The Getaway
Black Monday

PlayStation 2
Revista Oficial - España
PSP
Medal Of Honor
Dogs Of War

PlayStation 2
Metal Gear Solid 3
Snake Eater

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Gran Turismo 4

PlayStation 2
El Padrino
El videojuego

PlayStation 2
Revista Oficial - España
The Warriors
Los creadores de GTA reinventan la lucha callejera

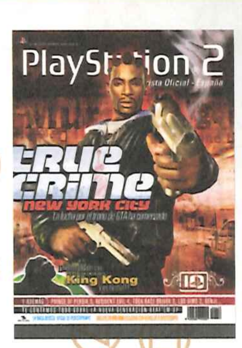
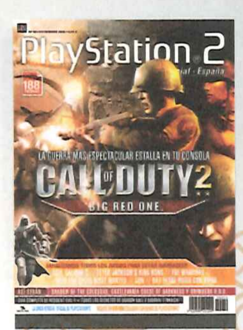
PlayStation 2
Need for Speed
Most Wanted

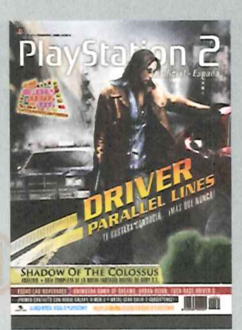
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Formula 1 05

PlayStation 2
Gun
¡Bienvenidos al salvaje Oeste!

PlayStation 2
Resident Evil 4

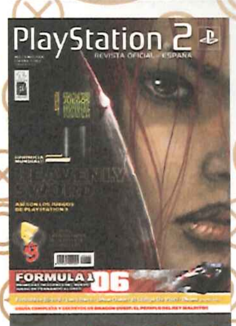
PlayStation 2
Torrente 3
El protector


PlayStation 2
True Crime New York City
King Kong

PlayStation 2
Call of Duty 2
Big Red One

PlayStation 2
Tomb Raider Legend
Black
El Padrino
Commandos Strike Force
Driver

PlayStation 2
Driver Parallel Lines
Shadow of the Colossus

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Tourist Trophy
Scarface

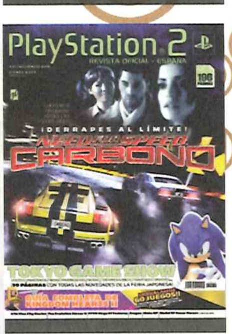
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Medal of Honor Airborne
Guitar Hero

PlayStation 2
Revista Oficial - España
FIFA World Cup Germany 2006
Singstar Rocks

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Formula 1 06

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Formula 1 06

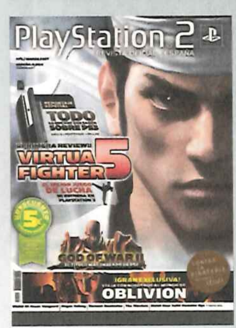
PlayStation 2
Army of Two
Gangs of London
Lego Star Wars II

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Tekken Dark Resurrection
Kingdom Hearts II

PlayStation 2
Revista Oficial - España
El precio del poder
Scarface

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Carbono
Tokyo Game Show

PlayStation 2
PlayStation 3
Final Fantasy XII
Ghost Rider

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Los más deseados de 2007
Tomb Raider Anniversary
Blacksite Area 51

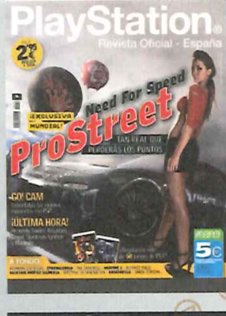
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Resistance Fall of Man
Assassin's Creed

PlayStation 2
Revista Oficial - España
Virtua Fighter 5
Oblivion

PlayStation
Revista Oficial - España
¡Todo PS3!

PlayStation
Revista Oficial - España
Manhunt 2
Spider-Man 3

PlayStation
Revista Oficial - España
Grand Theft Auto IV

PlayStation
Revista Oficial - España
FIFA 08
Haze


PlayStation
Revista Oficial - España
Need for Speed ProStreet

PlayStation
Revista Oficial - España
Gran Turismo 5 Prologue
La leyenda continúa

PlayStation
Revista Oficial - España
Call of Duty 4 Modern Warfare

PlayStation
Revista Oficial - España
Stranglehold
Espectáculo de nueva generación
Bombazos de 2008
Devil May Cry 4
Burnout Paradise
God of War
GTA IV

PlayStation
Revista Oficial - España
Viking
Battle for Asgard
¡El juego más brutal!

PlayStation 2
PSP
PLAYSTATION
PlayStation
Revista Oficial - España
¡Ya hemos jugado!
HAZE
¡El shooter más exclusivo de PS3!
¡Así se juega!
The Eye of Judgment
Smack Down vs Raw 2008


PlayStation 2
PSP
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
SOLO 5'95 € REVISTA + BLU-RAY
PS3
Grand Theft Auto IV
¡IREGALAMOS 85 JUEGOS!!
¡DESCUENTO
5€
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
ANÁLISIS + GUÍA COMPLETA
REPORTAJES DE LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS: LA CONSPIRACIÓN BOURNE • MIRROR'S EDGE • ALIENS: COLONIAL MARINES • BATTLEFIELD: BAD COMPANY • RACE DRIVER GRID • DAMNATION


PlayStation
Revista Oficial - España
DEAD SPACE
TERROR EN ESTADO PURO


PlayStation
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS


PlayStation
Revista Oficial - España
LITTLE BIG PLANET
SONY REINVENTA EL VIDEOJUEGO
KILLZONE 2
RESISTANCE 2
GTA IV


PlayStation
Revista Oficial - España
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
SIN MEMORIA SIN IDENTIDAD SIN PIEDAD
¡ASÍ SERÁ BIOSHOCK EN PS3!


PlayStation
Revista Oficial - España
SONIC UNLEASHED
MIRROR'S EDGE

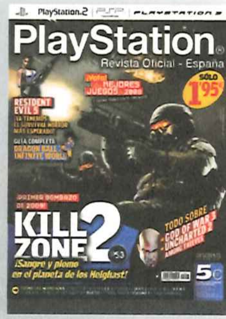

PlayStation
FIFA 09
FUTBOL TOTAL


PlayStation
Revista Oficial - España
MIRROR'S EDGE
¡ROMPE LAS REGLAS!


PlayStation
Revista Oficial - España
RESISTANCE 2
APOCALIPSIS MUTANTE
NEED FOR SPEED UNDERCOVER


PlayStation
Revista Oficial - España
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
NARUTO


PlayStation
Revista Oficial - España
TOMB RAIDER
UNDERWORLD


PlayStation
Revista Oficial - España
KILLZONE 2
¡Sangre y plomo en el planeta de los Helghast!


PlayStation
Revista Oficial - España
DANTE'S INFERNO


PlayStation
Revista Oficial - España
SABOTEUR
Un héroe, un país, una misión imposible


PlayStation
Revista Oficial - España
Mafia II
LA AVENTURA MÁS CRIMINAL DEL AÑO


PlayStation
Revista Oficial - España
inFAMOUS
MÁS ALLÁ DEL BIEN Y DEL MAL


PlayStation
Revista Oficial - España
God of War III


PlayStation
Revista Oficial - España
FIFA 10
PES 2010
DARKSIDERS
Entre el cielo y el infierno


PlayStation
Revista Oficial - España
FIFA 10
Vuelve el rey del fútbol


PlayStation
Revista Oficial - España
Need For Speed SHIFT


PlayStation
Revista Oficial - España
Tekken 6
El juego de lucha definitivo


PlayStation
Revista Oficial - España
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2


PlayStation
Revista Oficial - España
BAYONETTA
¡Venderás tu alma por ella!


PlayStation
Revista Oficial - España
Dante's Inferno
¡Pagarás por todos tus pecados!


PlayStation
Revista Oficial - España
HEAVY RAIN
Crímenes y locura bajo la lluvia


PlayStation
Revista Oficial - España
Just Cause 2
¡Libertad total para arrasar!
KRATOS


PlayStation
Revista Oficial - España
GHOST RECON
Future Soldier
Líder el escuadrón invencible
ALPHA PROTOCOL

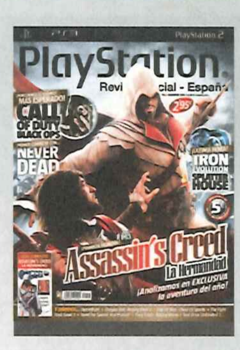

PlayStation
Revista Oficial - España
PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS OLVIDADAS
GUITAR HERO 6
LORDS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS


PlayStation
Revista Oficial - España
INFAMOUS 2
DRIVER SAN FRANCISCO
FIFA 11
STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA II
DEMON'S SOULS


PlayStation
Revista Oficial - España
118
GRAN TURISMO 5


PlayStation
Revista Oficial - España
FIFA 11
¡Pasión por el fútbol!


PlayStation
Revista Oficial - España
CALL OF DUTY BLACK OPS
FALLOUT NEW VEGAS
FIFA 11
PES 2011

PlayStation
Revista Oficial - España
Vanquish
¡El soldado del futuro!

PlayStation
Assassin's Creed
La Hermandad

PlayStation
Revista Oficial - España
BATMAN
ARKHAM CITY

PlayStation
Revista Oficial - España
HOME FRONT
TU HOGAR
CAMPO DE BATALLA

inFAMOUS 2

Crysis 2
PORTAL 2
NEVER DEAD

PlayStation
Revista Oficial - España
MORTAL KOMBAT
El Fatality más brutal de la historia

Shadows of the Damned

DEAD ISLAND

PlayStation
Revista Oficial - España
DARKSIDERS II

PlayStation
FIFA 12
¡EL RETORNO DEL REY!

PlayStation
Revista Oficial - España
Call of Duty MODERN WARFARE 3
FIFA 12
PES 2012
SKYRIM

PlayStation
BATTLEFIELD 3

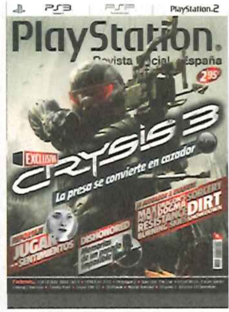
PlayStation
Revista Oficial - España
RESIDENT EVIL
OPERATION RACCOON CITY

PlayStation
SYNDICATE
EL SHOOTER DEL FUTURO

PlayStation
FINAL FANTASY XIII-2
REGRESO AL FUTURO

UNCHARTED
EL ABISMO DE ORO
PS VITA

FIFA Street

Max Payne 3

PlayStation
CRYSIS 3


PlayStation
Revista Oficial - España
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
E3

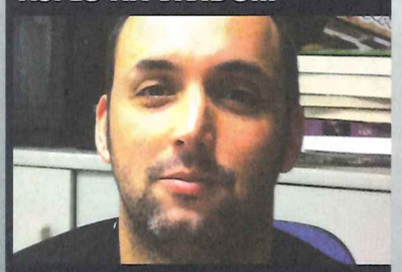
PlayStation
Revista Oficial - España
FIFA 13

PS3
PSP
PSVITA
PlayStation
Revista Oficial - Españ
¡¡Análisis exclusivo!!
DmC
Devil May Cry
La rebelión de Dant
32 RAZONES PARA CREER EN 2013
GTA V
BIOSHOCK INFINITE
TOMB RAIDER
DEAD SPACE 3
METRO: LAST

PlayStation
Revista Oficial - España
RESIDENT EVIL
PlayStation
MOST WANTED



ASÍ LO HA VIVIDO...



MARCOS «THE ELF» GARCÍA

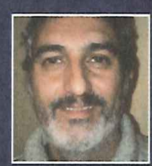
Director

Resumir en unas pocas líneas el casi infinito cúmulo de situaciones, sensaciones y emociones que he sentido a bordo de esta revista es tan complicado como contener esas lágrimas de despedida que brotan del corazón y te recorren el alma. Trabajar en algo que sientes como tu propia vida tiene esa única desventaja; que cuando te desprendes de ello pierdes parte de tu fuerza vital. Pero sin duda ha merecido la pena vivirlo con esa intensidad y permeabilidad que requieren los grandes acontecimientos. Esas largas jornadas y cierres épicos acompañados de la mejor gente que uno pueda imaginar, el lanzamiento del número uno, la locura generalizada ante la llegada de un juego importante, el contacto con las compañías, las fiestas del sector, las ferias, los viajes... y por supuesto también momentos duros como la marcha de gente de tu equipo o las apreturas del momento actual. Pero sobre todo me siento orgulloso de haber compartido este viaje, desde el primer instante y hasta el final, con dos personas tremendamente especiales e irrepetibles en mi vida, y os aseguro que en la de cualquiera, como son Ana Márquez y Bruno Sol, dos pilares fundamentales durante los 144 números de esta publicación.

La aventura ha llegado a su fin, se han perdido muchos componentes por el camino, algunos muy especiales y que por fortuna continúan en el sector; pero uno se siente realmente satisfecho al mirar hacia atrás y presenciar el hermoso legado que todos los integrantes han dejado escrito, con letras de oro, en la enciclopedia universal del videojuego.

Roberto Serrano

Alias: R. Dreamer



Mi paso por PlayStation Revista Oficial ha sido una de las experiencias más gratificantes de mi vida. No solo por poder disfrutar de increíbles títulos, sino también por las vivencias que ha dejado en mi recuerdo. Descubrir un juego desconocido en un viaje a Japón que nos presentaron de tapadillo el último día, que resultó ser Ico; la presentación de Silent Hill 2 en una mansión abandonada en las afueras de París y muchas otras que sería imposible enumerar aquí. Pero de todo lo vivido entre cierre y cierre, me quedo con el maravilloso grupo de personas que hicieron posible cada uno de los números de esta publicación.

Javier Bautista

Alias: De Lúcar



Llegado el penoso momento de despedirse, sería fácil dejarse llevar por la tristeza y el dolor de semejante pérdida... pero creo que sería injusto que algo tan accidental y ajeno a nuestro deseo, ocultara tantos años de risas, buenos momentos, de compañerismo y amistad, comilonas, borracheras, trasnoche consolero e incluso, aquellos breves momentos en que nos tomamos esto como un trabajo o algo serio o profesional. A un profesional le tocaría ahora despedirse de sus lectores... pero una calamidad como yo nunca se despide de los amigos de verdad ni de los compañeros de viaje de tantos buenos años. Un abrazo y hasta la próxima.

Alfonso Vinuesa

Director de Arte



Creo que la revista fue uno de los ejes fundamentales para que la opinión generalista dejara de ver a los videojuegos como algo más que «simples jueguecitos» y empezar a respetarlos y comprenderlos como lo que son en mi opinión, un conglomerado de disciplinas artísticas e ingenierías para conformar historias fantásticas sin límites, en las que el jugador es el verdadero protagonista, ¿alguien da más? Recuerdo de manera especial la puesta en marcha de la revista en la que tuve el honor de participar gracias a la confianza que depositó en mi su director, Marcos García, al que estaré siempre agradecido.

Lázaro Fernández

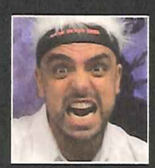
Alias: Doc



Parece que fue ayer cuando empezamos a ver los primeros diseños de la revista, cuando empezamos a jugar a espectaculares títulos como Fantavision o Tekken Tag Tournament... Y ya han pasado doce años. He ido y he venido a lo largo de 144 números con la sensación que se tiene al volver a casa de tus padres; nunca me sentiré más cómodo de lo que me he sentido jugando, analizando y escribiendo para la que siempre será la revista de mi vida. El vínculo especial que me une a mis compañeros en la revista es comparable al que me ha unido con los años a los títulos y las máquinas de Sony: absolutamente irrompible.

José Luis Del Carpio

Alias: The Scope



Maldita revista. Esa fue la publicidad con la que arrancamos, y rememorando los cierres de edición, la verdad es que el calificativo le venía al pelo. Lo cierto es que por primera vez se trató al lector como alguien adulto. Supuso una revolución y una apuesta arriesgada a favor del usuario, sacándole del aparente «gueto» en el que muchos les habían metido y convirtiéndole en una persona «normal» con una afición «normal», y que buscaba contenidos adicionales normales aparte de los videojuegos (música, gadgets, coches, ...). Los únicos que no éramos normales éramos nosotros.

Javier Iturrioz

Alias: Chip & Ce



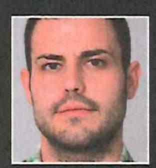
A pesar de que ha pasado más de una década, recuerdo como si fuera ayer el primer número de la Revista Oficial. Con la PS2 aún fresca, todos alucinamos con la calidad de los programas que llegaban de forma frenética. Durante estos años, quiero destacar la absoluta libertad a la hora de puntuar los juegos y las horas que pasábamos en la redacción con R. Dreamer y su guitarra, Nemesis y su lanzallamas quema-pestañas o De Lúcar con su sentido del humor. Un recuerdo especial para The Elf, sin el que nada habría sido lo mismo. En fin, todo termina, espero que los lectores guarden un buen recuerdo de una revista hecha con toda nuestra ilusión.





Daniel Rodríguez

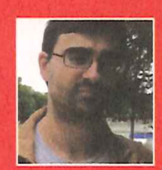
Alias: The Last Monkey



Yo estuve presente en el nacimiento de esta nuestra querida revista, que coincidió en el tiempo con la llegada a nuestro país de PlayStation 2. Embriagados por conceptos que prometían introducirnos en una nueva era del entretenimiento, como Emotion Engine o DVD, asistimos a una auténtica revolución en la forma de experimentar el entretenimiento doméstico, que aún se sigue produciendo hoy en día. Pero sin embargo, aquellos momentos vividos a principios de este siglo, compartidos con compañeros y público en general, son inolvidables para mí.

José Luis López

Maquetación



Toda despedida es triste, pero si quien se va es un amigo, lo es mucho más. Y eso es para mí la Revista Oficial PlayStation: una amiga que me dio muchos tormentos, pero también buenos ratos. Echando la vista atrás, sin duda la balanza se inclina hacia el lado de la sonrisa. Sonrisa que se vuelve nostálgica cuando recuerdo a la buena gente que conocí trabajando en ella y las risas que sumamos en las noches de cierre. Siempre recordaré la cara de Miguel mirando la muñeca de porcelana rota del kit de prensa de Ghost Hunter (PS2). Anécdotas que siempre me quedarán aunque te hayas ido, vieja amiga.

ASÍ LO HA VIVIDO...



BRUNO «NEMESIS» SOL

Redactor jefe

Esta historia arranca con aquellos suplementos especiales de PS2 que acompañan a la extinta SuperJuegos (aún siento escalofríos al recordar aquel análisis del ignoto All Star Pro-Wrestling de Squaresoft) y acaba un lluvioso miércoles de diciembre de 2012. Doce años en los que, gracias a ti, he tenido el mejor trabajo del mundo. Sí, a ti. Porque eres tú quien hizo posible cada viaje a EE.UU. y Japón, quien me permitió analizar juegos maravillosos (y otros no tanto). Eres tú quien me ha regalado 12 años inolvidables junto a unos compañeros que se convirtieron en mis mejores amigos (las peleas con diapositivas y los cierres hasta las 9 de la mañana unen mucho). Incluso en estos tiempos de crisis, cuando la información gratuita está al alcance de un click, has seguido confiando en nosotros. El único modo que teníamos para corresponder a tanta generosidad ha sido hacer nuestro trabajo de la mejor manera posible. Intentar que cada número mereciera el desembolso, aunque ya no contáramos con el apoyo de las demos jugables. Y te lo agradeceré hasta el último día de mi vida. Tampoco puedo, ni quiero, olvidar al tipo que hizo posible que tú y yo nos conociéramos: Marcos «The Elf» García. Llevamos más de 20 años trabajando juntos, y aún seguíamos analizando cartuchos de SNES cuando dejé de considerarlo mi jefe, porque ya era mi hermano. De esta revista me llevo mucho, demasiado. Y lo más preciado me espera en casa. Gracias por todo. De corazón.

ASÍ LO HA VIVIDO...



ANA «ANNA» MÁRQUEZ
Redactora

Entretenimiento audiovisual. Estas dos simples, pero contundentes palabras fueron las que me atrajeron al mundo de los videojuegos. Sin saber qué significaban y sin apenas haber jugado, PlayStation Revista Oficial me abrió las puertas de una profesión apasionante, adictiva y que me ha atrapado hasta nuestros días. Descubrí que tras los píxeles, los códigos numéricos y los gráficos, había arte, pasión y mucha ilusión por todos aquellos que analizaban esta peculiar industria. Por entonces aún se consideraba algo de Frikis, pero en menos de un año asistí al renacimiento del videojuego, cuando salió de su cascarón para colarse en el salón de millones de casas, y ahí es cuando me dije: «me quedo aquí para siempre». Durante estos 12 años he sentido –y sentiré- que PlayStation es más que una consola, es un estilo de vida. Un concepto que mes a mes, en los más de 100 últimos números, he tratado de demostrar que no es solo un entendimiento de jugones, pues hasta los famosos juegan: Dani Martín, Mario Casas, Kira Miró, Ana María Polvorosa y un sinfín de artistas nos han abierto las puertas de su sinceridad para confesarnos que ellos también juegan. Muchos, muchísimos recuerdos sobre mi «pequeña» PlayStation son los que mis neuronas no quieren dejar de lado, como cuando sobreviví a mi primer cierre o cuando tuve que hacer la guía de Fear Effect en un fin de semana, o el día que me quedé atrapada en el garaje de Alejandro Sanz cuando fui a entrevistarle a su casa... Pero lo que jamás olvidaré es la gran oportunidad que Marcos García, el director, me dio al formar parte de este fascinante mundo, el de los videojuegos.

Eduardo García
Alias: Edgar & Cía



Desde niño siempre tuve la ilusión de escribir en una revista de videojuegos y esa fue la principal razón por la que me matriculé en Periodismo. Desgraciadamente para mí, el tiempo y sobre todo las circunstancias me han apartado de un camino que tuve la suerte de iniciar y seguir durante más de tres años gracias a esta gran revista y al equipo que la ha hecho posible. Mi agradecimiento a PlayStation Revista Oficial será eterno, como eternos serán también mis recuerdos de redactar guías eternas bajo los proyectiles de Marcos, las bromas de Bruno, las ayudas de José Luis, los guitarreos de Rober o las frases lapidarias de Curro.

David Navarro
Alias: Wiki



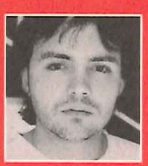
Cuando llegué a la revista como becario, lo primero que me dijeron fue que había sido seleccionado frente a candidatos como una Miss Albacete y un seminarista, y que tenía el listón muy alto. Desde ese momento y hasta que me marché, cada día fue una gran aventura llena de risas y demencia en esa santa redacción en la que los cierres eran cada mes un nuevo trofeo platino que superábamos con esfuerzo y humor. Con esta revista aprendí el oficio, empecé en ella y crecí con ella, por lo que su pérdida es muy dolorosa. Pero se va como ha sido siempre. Sin complejos y hecha con cariño. Orgullosa, como debe ser.

Francisco Caballero
Alias: Curro



Empecé a trabajar en la revista allá por 2005, en principio solo era para tres meses y al final me quedé más de 4 años. Fueron años muy intensos, con mucho trabajo, pero que ahora, echando la vista atrás, los recuerdos son irrepetibles. A pesar de los cierres infinitos y de algún mal momento me quedo con la oportunidad de haber podido trabajar con un equipo realmente único. De entre mil anécdotas que me vienen a la mente, me quedo con una: eran las 12 de la noche y acabábamos de terminar un especial de PSP. Cuando ya tenía el abrigo puesto Roberto se dio cuenta de que nos habíamos equivocado con el planillo ¡y habíamos hecho 8 páginas de menos! Un placer y hasta siempre.

José Manuel Tornero
Alias: Lloyd



Lejos de tópicos como bombero o astronauta, mis primeros pasos en NES me revelaron un futuro ligado a los videojuegos. Gracias al maravilloso grupo de gente de la R.O. PlayStation he tenido la oportunidad de vivir durante unos pocos pero inolvidables años mi mayor sueño de la infancia. Entre viajes fugaces, cierres locos, guías interminables y, ante todo buenos momentos, hemos trabajo duro para ofreceros lo mejor de nosotros. El último reto ha sido contra la crisis en una pelea desigual que nos ha hecho besar la lona. Sin embargo, lejos de aceptar un Game Over, tomémonos esto como un futuro continuará...

Lucía Perdomo

Alias: Lucky



El día que llegué a la redacción tenía el miedo que se tiene cuando uno sabe que acaba de aterrizar en una «familia» y duda de si encajará. Esa misma mañana, mientras me organizaba el escritorio, una flecha de gomaespuma silbó sobre mi cabeza. Cuando me giré vi que la había disparado el redactor jefe, nada menos; empecé a sentirme a gusto. Los «compis» de mesa (R. Dreamer, Anna, Wiki...) hicieron el resto. Y así fue hasta el final. Hubo momentos duros (cierres de madrugada, el ERE), pero fue una etapa genial, divertida, emocionante y fructífera, que siempre recordaré con cariño y gratitud, y de la que me llevo «de lo bueno, lo mejor».

Raúl Barrantes

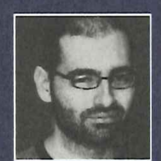
Alias: Stand By/Raúl Fuzz



Años para el recuerdo, los vividos en la R.O. PlayStation. Años largos, de mucho ajetreo, jaleo, aprendizaje y, cómo no, risas. ¡Y juegos, claro, muchos juegos! Quedarán para siempre las horas delante de la pantalla revisando títulos, los corrillos en la redacción ante la última novedad aterrizada por allí, los cierres interminables y, a veces, apocalípticos que le curten a uno como el frío siberiano, la camaradería y el cachondeo, los chistes entre líneas, los viajes de prensa y las presentaciones, origen de grandes anécdotas y amistades, y, en general, el haber compartido con muy buena gente, la pasión por los videojuegos.

Pedro Berruezo

Alias: John Tones



Cuando llegué a Zeta para echar una mano con la llorada Superjuegos, no sabía que también tendría que echarla en la Revista Oficial y sus frenéticos cierres. Para mí, que había trabajado solo como reseñista de juegos de primera fila para medios generalistas, fue todo un impacto toparse con la asfixiante cantidad de lanzamientos mensuales que por aquel entonces aún inundaban los últimos dos años de PlayStation 2, a la que pronto se unieron PSP y la flamante PS3. Menos mal que la gente era maja, porque si no alguien habría acabado saltando por un balcón.

Paz Boris

Alias: Paz



Parece mentira que solo lleve seis meses escribiendo para la revista y apenas superando el rango de «sangre fresca». Creo que nunca habría podido imaginar un principio mejor para mi andadura por el periodismo que en esta revista, especialmente si tengo en cuenta todo lo que he aprendido en este tiempo. Desde luego, cualquiera me hubiese dicho a mí hace unos años que lo de los videojuegos me iba a traer aquí. Y cómo no dar las gracias a The Elf por haberme ofrecido esta oportunidad y confiar en mí y a Nemesis por no haber desplegado todo su poder malvado con los becarios del que he oído hablar.



J. CARLOS SANZ
«MAYERICK»



ISABEL GARRIDO
«ISA»



BELÉN DÍEZ



LUIS MITTARD
«MOLOKAI»





JASÓN GARCÍA
«JASON»



TANIA ORTEGA
«ORIÓN»



MANUEL MARTÍNEZ
«VAT 69»



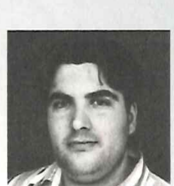
JOSÉ BURDIEL
«PINCHO»



JAVI SÁNCHEZ



BRUNO LOUVIERS



DAVID CASTAÑO
«CRONO»



SARA BORONDO
«SYBIL»



OMAR ÁLVAREZ



MARÍA EMEGÉ



M. ÁNGEL SÁNCHEZ
«BEN REILLY»



DAVID HERNÁNDEZ
«DAWEI»



JULIA MAGAÑA



NOEL CEBALLOS

Adobo Ph



MONDO MACARRA. Contratar a dos palmeros como becarios fue el primer error. Poner a John Tones delante del objetivo de una cámara fue el segundo. Y lo hace en todas las fiestas.



El fantasma de la tía Angustias atormentaba a cada nuevo becario. Todos lloraron menos Lloyd. Al tío le iba la marcha... y los palos. Angelito.



La carrera de The Elf, John Tones y Nemesis en una boy band duró un telediario. Pero su single «Mujer de Esparto» fue Nº 1 en Grecia.

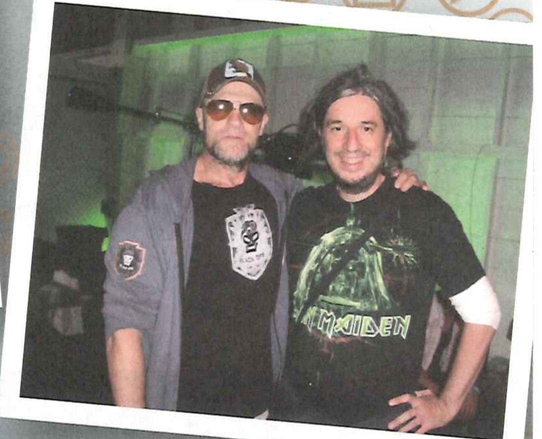


Dicen que R. Dreamer se fue a trabajar a Koch Media. Todos sabemos que en realidad murió a manos del Barón Lorzas.



Los demás entrevistábamos a belgas con acné, pero Anna se las ingeniaba para conocer a ídolos como Alejandro Sanz.

Nemesis probó fortuna en Hollywood, haciendo de cadáver #2 en The Walking Dead. Aquí, con Michael Rooker.





La fama tiene sus inconvenientes. Lucky sufrió el acoso, durante meses del temido «enmascarado sin articulaciones».

Cada año vosotros votábais los mejores juegos, y nosotros dábamos los galardones. Y por una vez, calzados.

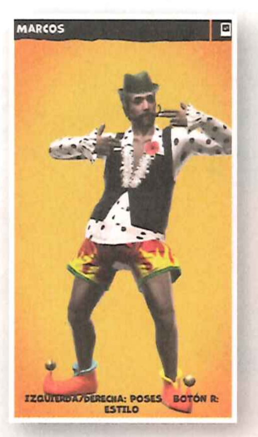


No hagáis caso de las habladurías, somos humanos y hasta tenemos hijos. Aquí tenéis a Anna junto a su Claudia.



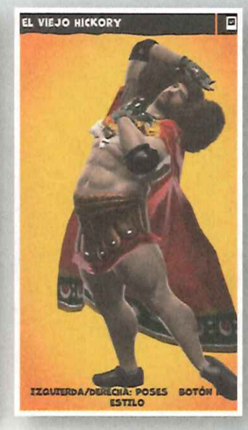
otoshock

Han sido 12 años repletos de momentos entrañables y otros dignos de aparecer en las páginas de sucesos. ¡Menuda tropa!





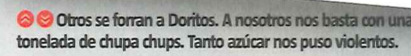








EL TORNEO DEL PUÑO DE HOJALDRE. Tenemos más peligro con un editor de personajes que un redactor jefe en una barra libre. Después de esto, la gente de Novarama logró que un juez nos impidiera estar a menos de 40 kilómetros de un lanzamiento suyo. Lo comprendemos perfectamente.



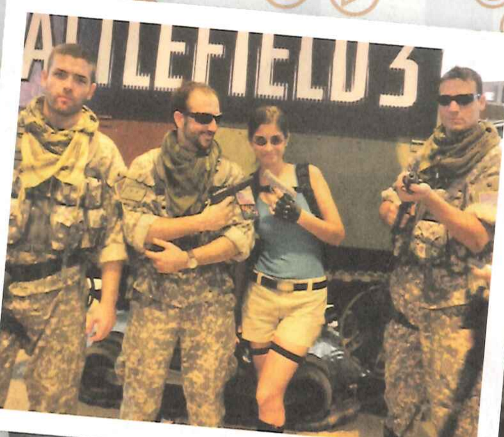
Otros se forran a Doritos. A nosotros nos basta con una tonelada de chupa chups. Tanto azúcar nos puso violentos.



Durante meses usamos la porra de hombre del Saints Row The Third para abrir latas de sardinas y masajearnos la cabellera.

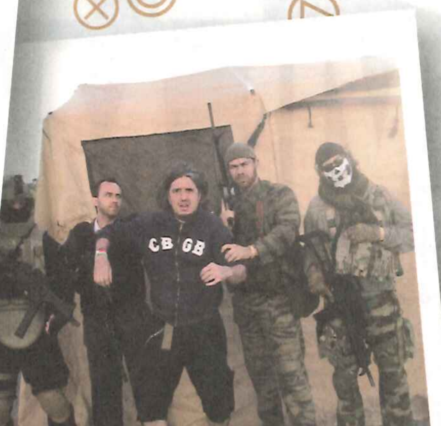
Los fans nos trataban como estrellas del Pop. Aquí tenéis a The Elf con una de sus mayores admiradoras.





Cuando uno acude como Maria Emegé a un evento vestida de Lara Croft, es normal que la gente te sonría y quiera posar contigo...

... Pero cuando uno lo hace vestido de homeless canoso, lo normal es que te lleven a un callejón y pongan fin a tu miseria.



Los de Recursos Humanos siempre velando por nuestra seguridad; nos proporcionaron ropa de trabajo, segura y cómoda, para los cierres. Era algo antigua, pero mejoraba la cobertura del móvil.








TEST
Analizamos [...]
las noveda[...]



DEMO JUGABLE
En PlayStation Store




Género
Hack'n Slash
Compañía
Capcom
Desarrollador
Ninja Theory
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.376 MB)
P.V.P. Recomendado
59.99€
devilmaycry.com

16

LA ALTERNATIVA



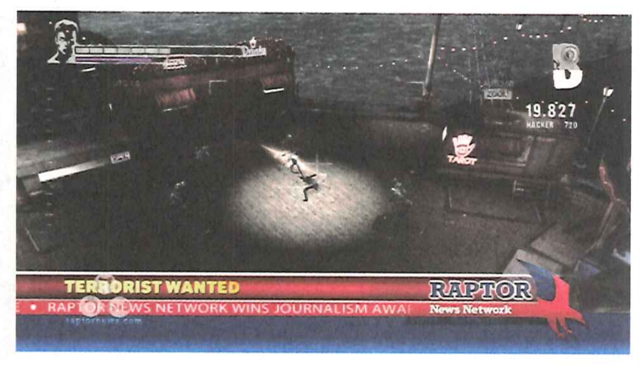
BAYONETTA. DMC es muy bueno, la única alternativa posible es la inagotable Bayonetta.

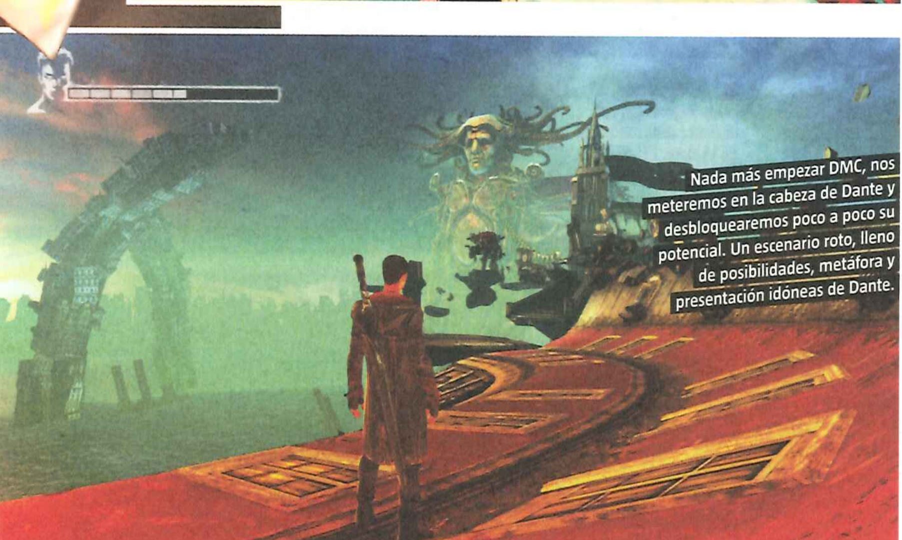
DmC DEVIL MAY CRY

LO NUEVO Y LO VIEJO MIRANDO HACIA EL FUTURO





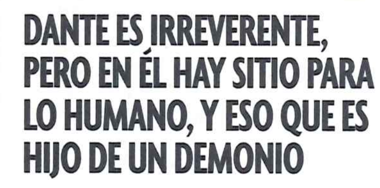




Nada más empezar DMC, nos meteremos en la cabeza de Dante y desbloquearemos poco a poco su potencial. Un escenario roto, lleno de posibilidades, metáfora y presentación idóneas de Dante.



DANTE ES IRREVERENTE, PERO EN ÉL HAY SITIO PARA LO HUMANO, Y ESO QUE ES HIJO DE UN DEMONIO







Creo que tras pasarme ***DmC Devil May Cry*** en dos dificultades diferentes y en menos de 96 horas, puedo dar fe de que el cambio de Dante y el giro que se ha dado a la historia de la saga ha sido para bien. Ahora puedo decir que no solo es diferente, sino también mejor. Y a cualquier fan cegado por el cambio de look, porque el pelo ya no es blanco, siento decirle que simplemente se equivoca.

Dante es actual y consigue que el jugador se sienta representado e identificado con su misión de derrocar a Mundus, ayudado por la organización revolucionaria de Vergil, el mellizo del cazador de demonios. Es un objetivo a medio camino entre la venganza personal, porque el Rey de los Demonios mató a su madre, Eva, y condenó eternamente a su padre, Sparda; y la revolución social, pues ***DmC*** nos habla sin tapujos de una humanidad esclavizada por la banca a través de la deuda, los medios de comunicación y una multinacional de la alimentación. Este planteamiento real como la vida misma da pie a un producto brillantemente ejectuado, fluido en su combate y bello en sus infernales ambientes. Y es que, por paradójico que parezca, el infierno es mucho más bello que la gris realidad del juego. La dimensión del Limbo, a la que somos arrastrados por los demonios constantemente, es colorida, dinámica, caótica y está llena de enemigos que no dudan ni un momento »



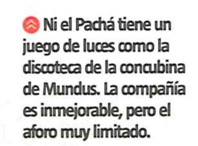
Dante
El cambio de look le ha creado muchos enemigos, pero eso no es algo que el personaje temería.



Arte, puro arte
Alessandro «Talexi» Taini, director de arte de Ninja Theory, se ha inspirado en el Barroco y el tenebrismo de Caravaggio para el arte conceptual de DMC.



Ni el Pachá tiene un juego de luces como la discoteca de la concubina de Mundus. La compañía es inmejorable, pero el aforo muy limitado.





Más allá de poses molonas, como esta, los combos de Dante van encaminados a hacer daño rápido y variado, combinando armas como si nada.

EL SISTEMA DE COMBATE ES PURO DEVIL MAY CRY, FLUIDO Y BASADO EN LA COMBINACIÓN 'AL VUELO' DE ARMAS



EL NUEVO DANTE CUENTA CON CIERTO AURA DRAMÁTICO QUE LO HUMANIZA BASTANTE

en atacarnos. Pero hay cosas que no cambian, y Dante sigue siendo ese tío duro con dos pistolas llamadas *Ebony* y *Ivory* y una espada heredada que se llama *Rebellion*, y está muy dispuesto a acuchillar a millares de demonios con tal de cumplir su objetivo, y de paso, conocerse un poco mejor a sí mismo. Sí, Dante es un personaje mucho más complejo que antes, y cuenta con cierto aura dramático que lo humaniza, y eso beneficia al juego, cuyas abundantes cinemáticas serían un incordio si la evolución del personaje no nos metiera en la historia.

Esto no quita que cuando tiene que ponerse a repartir palos sea un animal de mala madre que no para de enlazar un ataque tras otro hasta poder sumar *combos* de más de 50 golpes, a los que el propio juego pone nota con su sistema de puntos y recompensas. A más puntos, más habilidades se mejoran y más *combos* y potencia tienen las armas. Es imprescindible crearse un estilo, así como memorizar combinaciones potentes y variadas para no quedarse bloqueado cuando aparece un enemigo resistente a las armas angelicales o demoníacas, que son los dos tipos en los que se encuadran todas las armas salvo armas de fuego y espada. Esta doble vertiente del sistema de combate es muy importante, y se aprovecha muy bien. No es fácil controlar un grupo de enemigos si uno de ellos es invulnerable al tipo de ataque que hace daño al resto. Es necesario plantear

Si Dante no va a la montaña, la montaña va a Dante. El plataformeo es muy completo: se puede tirar de las plataformas, volar hacia ellas y nunca se vuelve cansino, ni se impone al combate.

¿Sabías que...

Devil May Cry (PS2) nace de un proyecto de renovación de la saga Resident Evil tras su segunda parte, pero era tan diferente que Capcom decidió crear una saga totalmente nueva.

El sistema de notas consigue picar bastante. Llegar a «SSS» y mantenerse es muy complicado, pero el multiplicador sube mucho más rápido las habilidades.

Los enemigos aéreos pueden abatirse en el aire o tirarlos al suelo para darles estopa. Las pistolas son esenciales contra ellos.

Estos paisajes surrealistas dejan claro que la dirección artística se ha alejado de lo gótico de anteriores juegos.

una estrategia mínima y saber dividir los grupos para vencer, porque un ataque mal dirigido puede romper el *combo* y dejar a Dante vendido. Asimismo, hay que saber cuándo usar la Suspensión Demoníaca, que aumenta el poder del Dante y vuelve su pelo blanco. Esta perfectamente llevada concesión al viejo diseño sirve para romper la dinámica y crear un frenético y breve espacio de tiempo donde los enemigos están volando por los aires y debemos atacarlos sin tocar el suelo para recibir una bonificación de daño, más puntuación y regeneración de vida. La suspensión durará más o menos en función a la energía acumulada a leches previamente. El resto, es experiencia, prueba y error, saber cuándo despegar los pies del suelo, cuándo aterrizar, cuándo esquivar y cuándo hacer un *parry*. No existe el bloqueo tradicional ni hay un botón dedicado, sino que al atacar cuando se nos está atacando, es posible paralizar al enemigo y seguir enlazando ataques como un loco. El objetivo del juego es ese, ni más ni menos, no parar de dar golpes ni de matar demonios, y en las dificultades más altas parece que las rondas realmente nunca van a terminar. Y se agradece, porque es un sistema profundo y accesible, pero sobre todo flexible. Esta generación de consolas ha tenido un *hack'n slash* perfecto, *Bayonetta*, y ***DmC*** da la talla.

Ciertamente, el juego solo refina un esquema ya establecido en la saga por su primer título, reformulando sus ideas y »

Hermanos de sangre





Dante y Vergil siguen siendo hermanos, eso no ha cambiado. Sin embargo, su relación sí. De estar enemistados en la anterior saga, han pasado a formar parte del mismo equipo, colaborando para acabar con la tiranía de Mundus y liberar al ser humano de la opresión de los demonios gracias a su condición de Nephilin. ¿Terminará explotando por algún lado su relación? Sólamente diremos que no comparten la misma visión sobre el futuro del mundo que habitan...



TEST



Los jefes finales son enormes, difíciles y tienen todos un truco. Saben combinar perfectamente los toques de plataformas y combate.



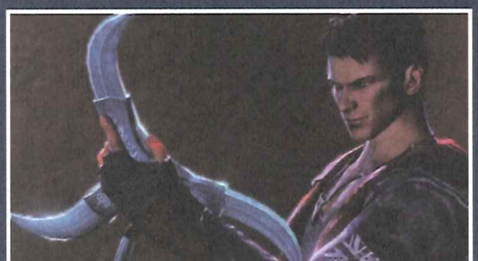
Juntarse con Capcom permite ciertas licencias, como meter una fase en la que peleamos por rounds. Pena que Dante no haga Shoryukens.



LAS FUSIÓN DE ESTÉTICA Y MECÁNICA ES PERFECTA, A LA ALTURA DE LOS MÁS GRANDES, BAYONETTA INCLUIDO

Las carga el Diablo







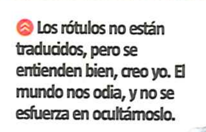
Dante cuenta con un arsenal sacado del cielo y del infierno, aunque todo gira en torno al mismo eje, la espada y las pistolas. No voy a desvelar qué cantidad hay, pero son las suficientes como para no poder mejorarlas al máximo en una sola partida o como para tener que pararse a aprender sus combinaciones una a una. Combinar tres en el mismo combo es signo de empezar a dominarlas.

» haciéndolas lo suficientemente variadas conforme se avanza por sus veinte capítulos y sus 10 horas de juego. No hay un solo nivel que se repita y en todos se hacen cosas diferentes, ya sea perseguir un enemigo, escalar varios niveles de altura o hacer una contrarreloj por un tubo gigante de ventilación. Aún así, se echa de menos un par de capitulos más o manejar a Vergil, algo que se recibe previo pago y en DLC.

La variedad se consigue principalmente por la combinación de dos mecánicas. Por un lado, los combates. Intensos, largos y llenos de música *techno* e industrial. Por el otro, la marca de **Ninja Theory**: las plataformas. Por extraño que parezca, existe un componente de saltos y piruetas en el juego, ejecutado a través de un impulso angelical o con las garras que tiran o nos impulsan hacia diferentes pedazos, literales, de mapa que suelen estar repartidos de las formas más variopintas por los rocambolescos y coloridos escenarios. Ya sea en una fábrica o en una ciudad de corte surrealista. Lo gótico y lo oscuro han dado paso a algo diferente en la saga, y no se echa para nada de menos. Es, por ahora, el juego más occidental que ha publicado nunca **Capcom**, y se agradece el cambio. Por fortuna, ya que esto no deja de ser un juego de espadazos y leches, las plataformas no sustituyen en ningún momento al combate, aunque se mezclan con bastante tino. Muchos enemigos suelen tener un agarre »



Bob Barbas nos mantiene al tanto de la desinformación diaria. Nauseabundo y con demasiado parecido a ciertos presentadores de la tele de EE.UU., es una de las tantas críticas del juego.



Los rótulos no están traducidos, pero se entienden bien, creo yo. El mundo nos odia, y no se esfuerza en ocultárnoslo.







MIDE BIEN LOS GOLPES. No vale con aporrear los botones, hay que saber cuándo hacer una pausa para cambiar el combo y hacer algo más potente, o cambiar de altura, que es lo más recomendable.



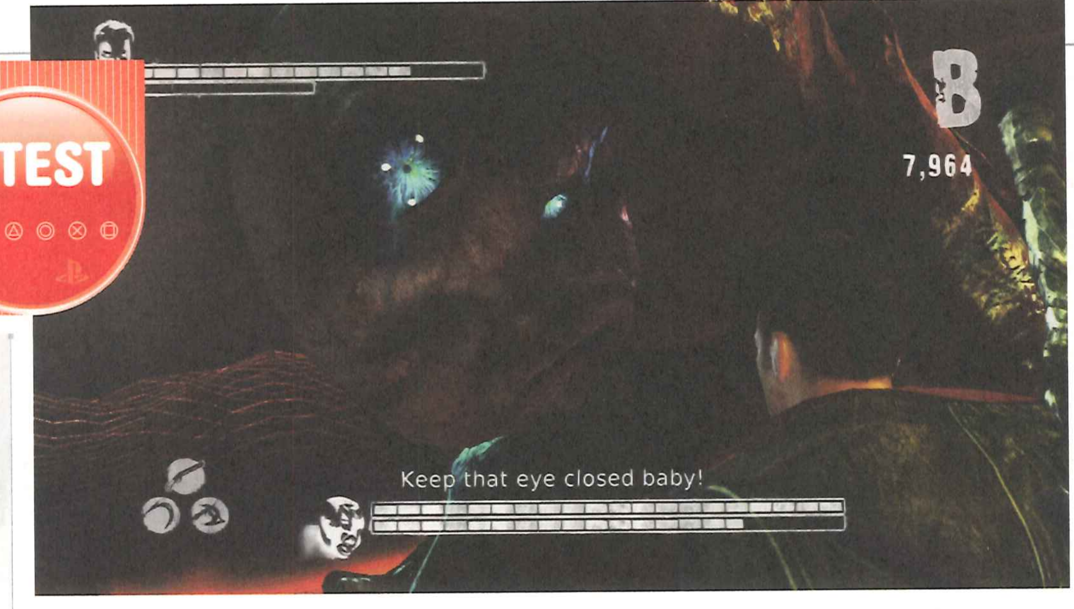
EN EL AIRE MEJOR. Una vez en el aire, es fácil hilar varios combos gracias a las garras que atraen o nos acercan a los enemigos. La guadaña sirve para ganar alturas y el hacha para machacar.



MACHACA CONTRA EL SUELO. Rematar en el suelo puede ser el final del enemigo, pero si lo aguanta, es tan fácil como volver a repetir o cambiar de enemigo para no frenar el incremento de puntos.

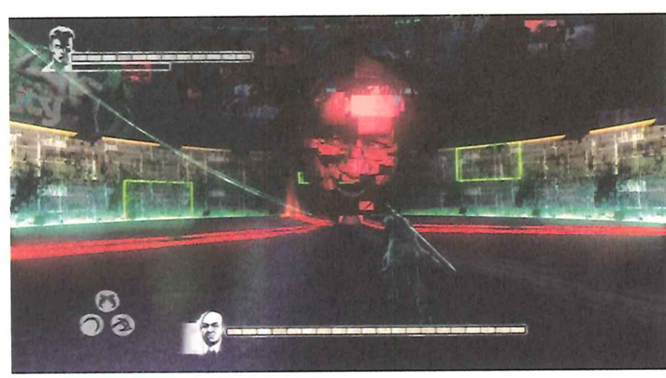


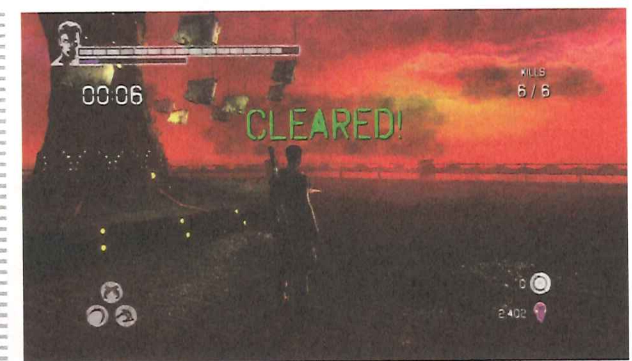




LO GROTESCO Y LO BELLO SE DAN LA MANO CONSTANTEMENTE

Pegar a mujeres embarazadas con bebes demoníacos en su vientre es algo incómodo, pero es el jefe final más divertido, vaya.





en el cual podemos engancharos o que puede emplearse para tirar y exponer algún punto débil. En concreto, todos los jefes tienen alguno de estos trucos y usarlos para vencer es la mejor forma de asegurarse un combate lleno de puntos y más entretenido. Los *bosses*, como cabría esperar, son todo un ejercicio de ingenio y diseño, y ensalzan las bondades tanto del combate como del plataformeo, ya sea combatiendo bebés deformes gigantes y demoníacos o moles de escombros animadas que derrumban edificios a nuestro paso.

Por último, y porque no sé si un fan de los juegos anteriores lo tiene claro por todo lo expuesto, me resulta necesario destacar que sí, esto da pie a una nueva saga, a una nueva y diferente, actualizada a nuestros tiempos pero que no deja de rememorar constantemente al *lore* de la anterior. Mundus, Vergil, Sparda, todo parecen vueltas de tuerca contemporáneas a los personajes retratados en los cuatro juegos anteriores. Las referencias, más allá de las coñitas, son respetuosas y el espíritu es el mismo, solo que modernizado.

DmC Devil May Cry es un juego donde lo bello y lo grotesco, lo ficticio y lo realista, se dan la mano con un resultado sobresaliente. No hay un solo aspecto del juego que se pueda tachar como negativo, aunque reconozco que habría que pulirlo solo un poco más para que fuera mejor referente dentro del género. Tanto como juego aislado como parte y nuevo comienzo de la saga, estamos ante un juego que equilibra perfectamente su propuesta gráfica y estética con sus mecánicas de combate y plataformeo, consiguiendo que de principio a fin el jugador mantenga el interés y se divierta.

Y a rey muerto, demonio puesto.



LAS LLAVES DEL PARAÍSO PERDIDO

Cada escenario cuenta con varias llaves, de oro, plata y bronce, que desbloquean diferentes desafíos en cada pantalla. El metal determina la dificultad y las condiciones de cada prueba. Superarlas nos reportará mejoras de vida o poder demoníaco. Y satisfacción, por supuesto.

EVALUACIÓN



Una actualización idónea en todos los sentidos, tanto estética como jugable. No se echa de menos al viejo Dante.



Los fans de la saga quizá no acepten al nuevo Dante. Vergil solo podrá manejarse comprando un DLC. La historia flaquea por momentos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No hay nada que se le parezca. Su color, los escenarios vivos, los enemigos surrealistas. Todo es fabuloso.	Combichrist y Noisia dan un toque agresivo que sienta de miedo a la BSO. Doblaje al español correcto.	Una mecánica equilibrada entre combate y plataformeo que engancha de principio a fin.	Unas 10 horas en modo difícil, pero tiene muchos modos de dificultad y secretos como para rejugarlo.	Habrá un DLC de Vergil de lanzamiento. Una pena que no venga incluido en el juego...	Hay tiempos de carga bastante largos y algún tirón en las transiciones de vídeo, pero nada muy serio.	Una excepcional rebelión dentro de la saga que va mucho más allá de la estética.
9,5	9,2	9,3	9,0	-	8,8	9,2

TOMB RAIDER™

HA NACIDO UNA SUPERVIVIENTE

5 DE MARZO DE 2013

RESÉRVALO AHORA EN

GAME





PROVISIONAL















SQUARE ENIX

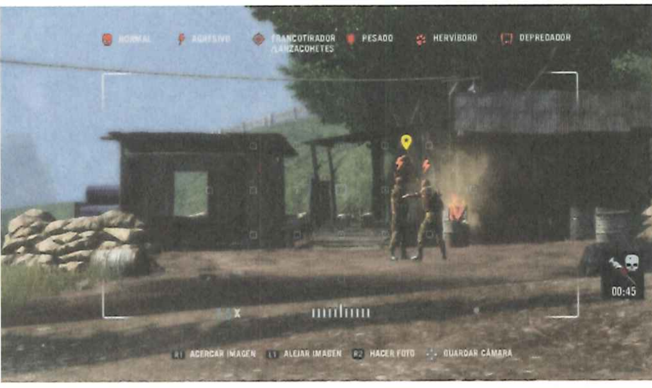




La cámara sirve para identificar a los enemigos y seguir su rastro como si tuviésemos visión de rayos-X, quizás el elemento más cogido por los pelos.









Género
Colonialismo ultraviolento
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft Montreal
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x14
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (6,2 GB)
P.V.P. Recomendado
71,90 €
www.far-cry.ubi.com/
18

FAR CRY 3

EL SHOOTER QUIERE SER EL NUEVO ROLAZO

De tapadillo nos llega el último de los grandes candidatos a Juego del Año. Y digo de tapadillo porque a pesar de que llevamos más de medio año picoteando algunas de las virtudes de este ***Far Cry 3***, **Ubisoft** hacía trucos de manos y desviaba la atención a *Assassin's Creed III*, por aquello de que la Navidad lleva a la esquizofrenia en el sector de los juegos y sus múltiples megataquillazos en la misma temporada. Pero, donde los Asesinos nos han dejado un poco el gesto torcido, la desarticulada saga de *Far Cry* ha conseguido lo contrario. Hasta el que firma, que es de los pocos devotos de la entrega anterior, ha quedado sorprendido de lo que atesora este pegatiros que se mira en el espejo de **Bethesda** y sus *The Elder Scrolls* antes que en la plomiza acción militar de cada año.

Ya contaba cuando hablé de *Borderlands 2* que la única manera que tiene el *shooter* de sobrevivir es, precisamente, alejándose de las señas de *Call Of Duty*: independientemente de sus aciertos o pifias, la saga de **Activision** es un monstruo inexpugnable que solo puede fallecer por agotamiento o por un asteroide llevándonos por el camino de los dinosaurios. Por eso es absurdo plantarle cara en su ambientación: lo único que se consigue es una ristra de clónicos difusos o, peor, que juegos estupendos (*Spec Ops: The Line*) se pierdan en el desfile militar de las tiendas. Por eso, el primer mérito de ***Far Cry 3*** es aprovecharse de su falta de coherencia para plantear un universo propio, rico, repleto de actividades y misiones y coleccionables y desbloqueables. Un mundo en el que el tema principal es conquistar un archipiélago y en el que ninguna mecánica se aleja del mismo. Hasta el propio mapa se convierte en algo que doblegar y descubrir, mediante misiones de descubrimiento (trepar por unas vetustas antenas de radio) y control del terreno (los asaltos a los puestos de avanzada enemigos, de lo mejor del juego).

Por debajo, late una historia que arranca adulta y madura, con algunos de los momentos más PEGI 18 que hayamos visto, que en momentos puntuales consiguen avanzar las posibilidades narrativas. Pero que, en demasiadas ocasiones, acusan la torpeza de unos guionistas incapaces de igualar la riqueza del mundo con una historia a juego. Aunque, eso sí, consiguen el difícil mérito de que todo lo que se puede hacer en ***Far Cry 3*** (y es mucho, pensad en un *Red Dead Redemption*/*Skyrim*) surge desde la historia de un niño de papá perdido en una isla de feroces piratas contemporáneos y tribus armadas hasta los dientes: todo el juego es un rito de transición en el que pasaremos de manejar una pistola con ciertas dificultades a convertirnos en una metáfora del colonialismo versión resumida. ¡Hombre Blanco Aplasta Débiles Piratas!

Este remedo de furia gamma se apoya más en el entorno que en las armas: *Rook Island* es un ecosistema brillante, donde los animales son tan parte de la interfaz que **Ubisoft** ha parcheado el juego para eliminarla si se quiere: unos ciervos que de repente alzan la cabecita para salir corriendo son muchas veces mejor indicador de problemas que los puntitos rojos en el minimapa; un tigre desbocado

LA ALTERNATIVA



FALLOUT NEW VEGAS. El rolazo pegatiros por excelencia, aunque técnicamente sea inferior.



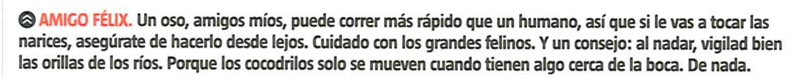










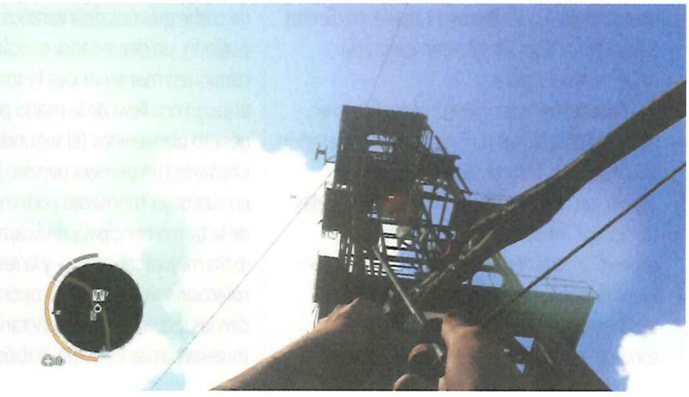


AMIGO FÉLIX. Un oso, amigos míos, puede correr más rápido que un humano, así que si le vas a tocar las narices, asegúrate de hacerlo desde lejos. Cuidado con los grandes felinos. Y un consejo: al nadar, vigilad bien las orillas de los ríos. Porque los cocodrilos solo se mueven cuando tienen algo cerca de la boca. De nada.









PODEMOS TUNEAR TODAS Y CADA UNA DE LAS ARMAS, PARA QUE SE ADAPTEN A NUESTRO ESTILO DE JUEGO





Lo que empezó como un Resacón en Tailandia se convierte en una pesadilla tercermundista donde la moral se deja a un lado.











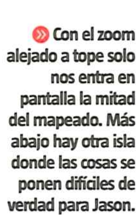




El arco nos ha dejado un poco fríos, sobre todo porque tenemos rifles de francotirador capaces de soltar la del pulpo a medio kilómetro. Eso sí, aprende a usarlo bien, que lo piden en la mitad de retos de cazador y los animales tienen más peligro que los humanos.

¿MEJOR CON AMIGOS?

El multijugador nos ha dejado sensaciones agridulces. Por un lado, se han esforzado en añadir un par de modos interesantes y, sobre todo, un modo cooperativo con su propia trama, sus propios escenarios y contenido ajeno al juego principal. El problema es que es en esos modos donde se ven las carencias mecánicas del juego: como aventura en primera persona, ***Far Cry 3*** es un juegazo donde la progresión y la libertad de acción mandan. Pero en el multijugador, más centrado en el tiroteo y el enfoque directo, la fórmula se muestra un tanto coja. El fuerte del título no está en su capacidad de pegar tiros, a pesar de sus momentos espectaculares. Sobre todo, porque la mitad de las mecánicas están enfocadas en el sigilo y la satisfacción de uno contra muchos, no en hacerse el macho alfa.



Con el zoom alejado a tope solo nos entra en pantalla la mitad del mapeado. Más abajo hay otra isla donde las cosas se ponen difíciles de verdad para Jason.



puede ser más eficaz para limpiar una zona que una ametralladora posicional; y una buena botica de la abuela al recolectar plantas para crear pociones puede convertirnos en un ejército de un solo hombre, capaz de reventar un cocodrilo a cuchilladas y saltarle los dientes a puñetazos a un tiburón con ganas de añadirnos a su dieta.

Ubisoft, seamos sinceros, se ha fijado en todas las mecánicas nuevas de esta generación para meterlas en una saga sin identidad propia, un nombre que puede tener secuelas sin que los fanáticos de la numeración esperen algo preestablecido. Y les ha salido bien: donde un *shooter* normalmente es un chorro de adrenalina condensada en escenas autocontenidas, el juego opta por el camino contrario de inmersión en un mundo consistente, con Jason recorriendo las islas en su propia aventura hasta el punto de que, en ocasiones, se nos olvida que esto va de pegar tiros. Un tiroteo inesperado, un accidente de coche que nos deja varados en mala posición, un depredador buscándonos el cuello consiguen mantener viva la sorpresa mientras el juego nos lleva de la mano por cambios de género bienvenidos (el segundo acto es un *Uncharted* en primera persona), sabiendo que en cualquier momento podemos alejarnos de la trama principal y dedicarnos a la caza -para mejorar el equipo- y la recopilación de coleccionables y misiones opcionales que nos den las recompensas monetarias y mecánicas (nuevas armas y equipo, habilidades, recetas...) necesarios para fortalecer la aventura.

Porque ***Far Cry 3*** es libertad en estado puro: su mundo abierto podría resultar reiterativo y pobre si estuviésemos confinados a una estructura obligatoria. Pero cuando nos pone el caramelito de descubrir todo lo que ofrece el archipiélago de *Rook Island* y descubrimos con fascinación que no lo limita en ningún momento con la obligación de seguir su historia porque lo que cuenta, jugador, es la tuya, se vuelve un grandísimo juego. Puede que el ritmo no sea el locurón de *Just Cause 2*, que la historia no tenga la profundidad de *Red Dead Redemption* o que su apuesta esté más pegada a tierra que la de *Skyrim*. Pero ***Far Cry 3***, a golpe de suma y rapiña de terceros, ya no necesita compararse con nadie.

Bailar pegados





Disparar es de pobres. Jason funciona mejor entregado al sigilo y esa rama de sus habilidades es la más placentera: acuchillar en cadena, atacar desde las alturas (o desde el agua, cual Cocodrilo-Man), limpiar un puesto enemigo sin que nadie sepa que has estado allí no solo es placentero, también da multiplicadores a los puntos de experiencia. Eso sí, cuidado con las fieras.

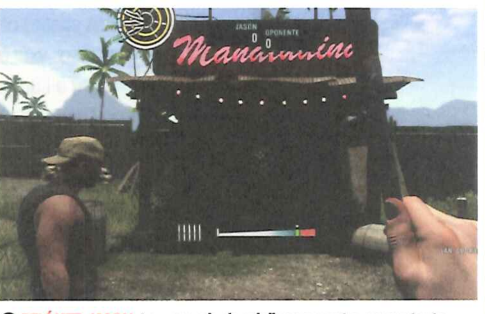
EL TATUAJE TRIBAL DE JASON VA COMPLETÁNDOSE CON LA EXPERIENCIA: CADA NUEVO NIVEL ES UN DIBUJO MÁS EN EL DISEÑO... Y UNA HABILIDAD NUEVA.



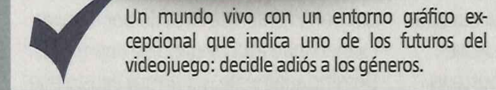
DESDE AQUÍ PUEDO VER MI CASA. Las antenas de radio son puzzles plataformeros de primer orden. La recompensa no es sólo otro pedazo de mapa al descubierto, sino también el desbloqueo de armas para Jason.



EN BUSCA DEL FUEGO Agradecemos que se haya conservado el mayor logro de Far Cry 2: el fuego como arma de expansión incontrolable. Lo único malo es que aquí es difícil ver hacia dónde sopla el viento.



RELÁJATE, JASON. La presencia de minijuegos y retos es constante. Desde este lanzamiento de cuchillos hasta retos de francotirador, carreras y un entretenido modo arcade, Far Cry 3 tiene contenido para rato.

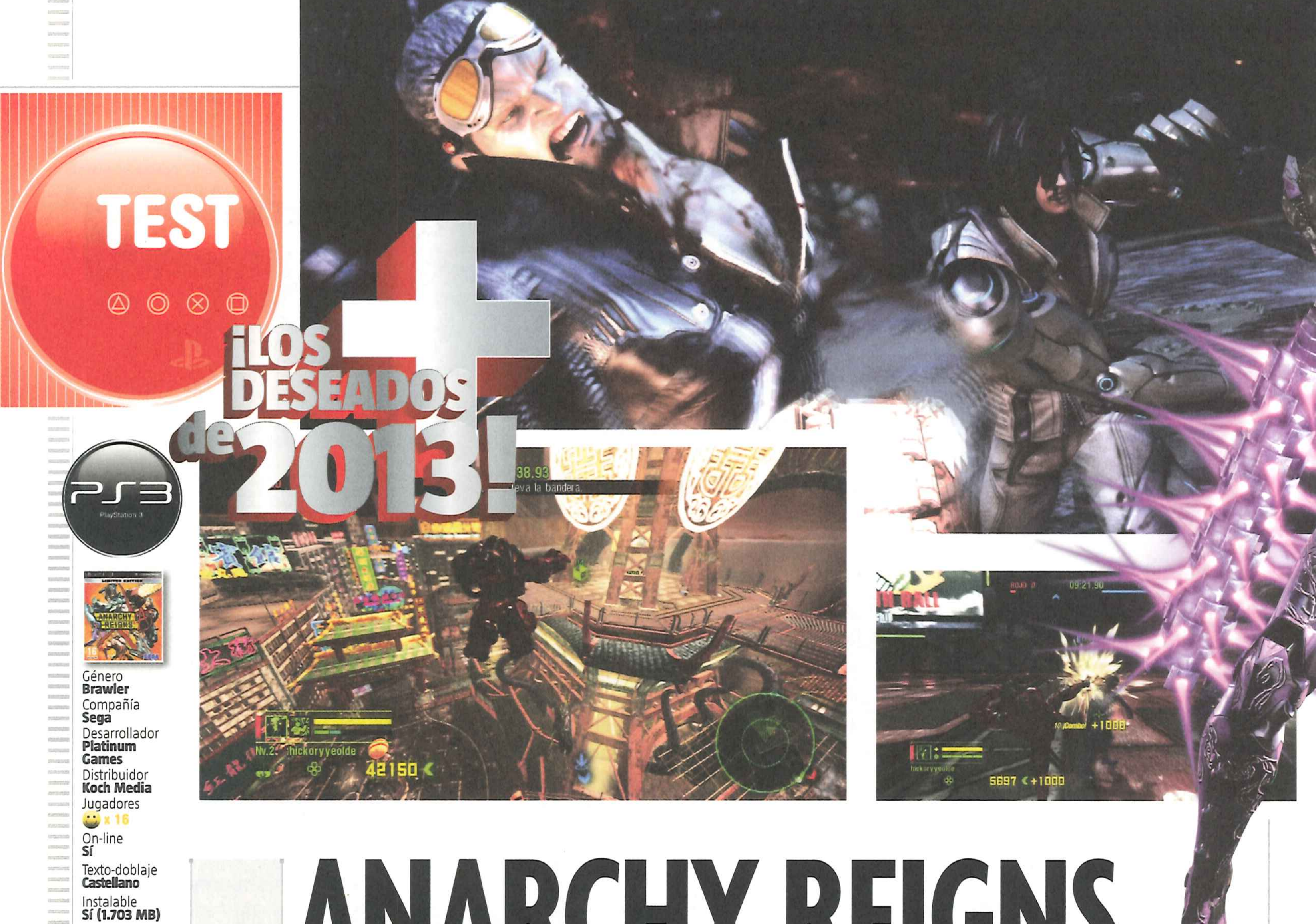


✔ Un mundo vivo con un entorno gráfico excepcional que indica uno de los futuros del videojuego: decidle adiós a los géneros.



La historia, una ambiciosa perversión de Alicia en el País de las Maravillas, se hunde a mitad del juego. Y las armas ya no se estropean.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
A pesar de alguna repetición de entornos, Rook Island es increíble. Y bravo por los colores.	Parte de la interfaz: el juego se ha currado un entorno audio necesario para navegar su mundo.	Ni inventa nada ni aporta al género de los shooters. Pero todo funciona. ¿Qué mas quieres?	Prepárate para dejar un día entero de tu vida real solo en la historia. Y una semana para lo demás.	Se han esforzado, pero ir a degüello pegando tiros no es lo importante de este mundo.	Estupendo. Los bugs no rompen el juego y la tasa se mantiene estable en todo momento.	Dudo que Ubisoft quisera que fuera su GOTY. Pero ahí está: Far Cry 3 es el tapado del año.
9,6	9,3	8,9	9,3	8,0	9,3	9,1



PS3

Género
Brawler
Compañía
Sega
Desarrollador
Platinum Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x 16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí (1.703 MB)
P.V.P. Recomendado
34,99 €
sega.com/anarchyreigns
16

ANARCHY REIGNS

DESCONTROL DE COMBATES ON-LINE

Tras pasar por un montón de retrasos y de problemas para llegar a Europa, el nuevo *brawler* de **Platinum Games** ha llegado a nuestras manos. Y qué pequeña desilusión: no es exactamente lo que cabría esperar de un estudio famoso por hacer dos de los mejores machacabotones de la historia: *God Hand* -como **Clover**- y *Bayonetta*. Pero ni por esas el estudio pierde una pizca de su carácter marcadamente japonés y pirado. ***Anarchy Reigns*** está enfocado, claramente, al combate On-line contra otros jugadores. Y como tal, ya hay que remarcar su valor, porque pocos juegos se han atrevido a llevar este género al mundo On-line, por el reto que supone sacar al jugador de sus hábitos de *shooter* y ponerle a dar puñetazos y hacer *combos*. Pero antes de ponerse con todo esto, es recomendable meterse con el modo para un jugador, ya que entender el sistema de combate con el tutorial es muy sencillo, pero dominarlo lleva unas cuantas horas.

La campaña está dividida en dos historias, la de Jack, famoso cazarrecompensas ya presentado en *MadWorld*; y la de Leo, un agente del Gobierno. El primero busca vengarse de Max, y el segundo, salvarlo, pues es su mentor. Para ello, se ven arrastrados a una ciudad hecha polvo y dejada de la mano de Dios donde, entre misión y misión, lo único que podremos hacer es liarnos a

CADA PERSONAJE REQUIERE UNA BUENA CANTIDAD DE TIEMPO PARA DOMINAR SU ESTILO

palos con los mutantes cibernéticos. Las misiones del modo Historia suelen centrarse en vencer y desbloquear personajes para el modo On-line, todo ello mientras se realizan otras misiones sin importancia y más bien aburridillas. Vamos, que lo que se busca es que nos adaptemos al sistema de combate y nos entrenemos para cuando haya que meterse de lleno con lo que de verdad es el juego, que es muy exigente en su vertiente multijugador. No es que seamos malos, es que un juego de peleas requiere muchísima más práctica y, como hay muchísimos personajes y cada uno requiere tiempo para entender sus estilos, no nos sirve con manejar bien a uno: hay que saber cómo atacan los demás para adelantarse y pelear de verdad. El juego sustenta todo su peso en un ataque débil, un ataque fuerte y un agarre, pudiendo alterar los dos primeros usando una barra de energía con L2 para usar un «ataque mortal». Evidentemente, se pueden hacer esquivas, bloqueos y, lo más importante de todo, combos, donde las pausas son fundamentales para redirigir el siguiente combo, pues no es lo mismo empujar a un contrincante que lanzarlo por los aires cuando todo está plagado de enemigos. Desgraciadamente, y por muy injusto que sea comparar el juego con los movimientos de *Bayonetta*, que aparece en el juego si se paga un DLC, los combos se quedan muy »

LA ALTERNATIVA

GOD HAND
No hay otro juego mejor en lo que se refiere al arte de soltar puñetazos y patadas en una consola.



Un parry a tiempo puede dejar inmovilizados a cuatro o cinco enemigos a la vez, momento que podemos aprovechar para lanzarles un coche encima. Sí, sí, un coche.

Por Bruno Louwiers



EL RETORNO DE LA BRUJA

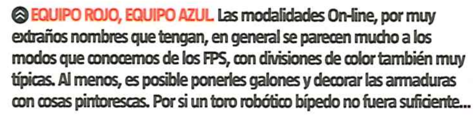
Bayonetta ha vuelto, y no solo para lucir palmito. La bruja de **Platinum Games** es un personaje jugable más de ***Anarchy Reigns*** y cuenta con un set de movimientos bastante simplificado en comparación con su juego original, pero completamente fiel al estilo y la suntuosidad que caracteriza al personaje. Estarán presentes tanto las pistolas, como las miraditas a cámara a terminar un *combo* como los sacrificios divinos, guillotina mediante. El personaje se podrá descargar mediante DLC de pago, pero será gratuito para todos aquellos que hayan reservado el juego con antelación, algo lógico si tenemos en cuenta lo poquito que va a costar en tiendas: 35 euros. Por Bayonetta, yo reservaría.










EQUIPO ROJO, EQUIPO AZUL Las modalidades On-line, por muy extraños nombres que tengan, en general se parecen mucho a los modos que conocemos de los FPS, con divisiones de color también muy típicas. Al menos, es posible ponerles galones y decorar las armaduras con cosas pintorescas. Por si un toro robótico bípedo no fuera suficiente...



























EVENTOS. Mientras se lucha, no es extraño que un avión estalle en el aire, impactando sus partes contra nosotros. Los eventos no previstos son un plus de los modos libres.

DUELO A MUERTE. Impacta varios ataques con un oponente y saltará un duelo a muerte para medir quién es más poderoso. Es una batalla uno contra uno en cuadrilátero al más puro estilo Tekken.

HABILIDADES. Es posible mejorar un aspecto del personaje con el que se pelea antes de cada batalla. Hay muchísimas opciones, desde poder cargar los ataques fuertes a cargar más rápido las embestidas.

cortos, apenas hay variedad y tienden a reducir las batallas a un montón de gente pegándose como puede. En niveles bajos, donde subir de nivel es francamente lento, todo parece un gran barullo de polvo de dibujos animados donde enlazar un combo significa que otro tipo te pegará por la espalda sin que puedas hacer nada. Pero por frustrante que sea, cuando se coge práctica el juego es una salvajada divertidísima, y da igual qué personaje se maneje. Si además, a lo salvaje se le ponen normas de juego, explota por los aires. Los dos modos más intensos son sin duda el *Death Ball*, donde hay que marcar goles mientras se reparte estopa; y la Jaula de la Anarquía, donde se mete a dos tíos a matarse. El resto, son adaptaciones muy bien llevadas de modalidades de los *shooters*, como el *Team Deathmatch*, el Todos contra Todos e incluso el Capturar la Bandera, que es posiblemente el modo con el que más horas se puede echar ya que no se centra solo en empalar con la sierra a algún pobre chaval de Milwaukee. Y aún así, es una pena que el juego, cuando solo nos pone a repartir leña de verdad, termine oxidándose rápido: cuesta combatir con técnica y combos a la gente que solo se lía a pegar a los botones a lo loco con un personaje muy grande. Es un desequilibrio que rompe las geniales ideas de los modos y la variedad en el manejo de cada personaje. Solo un poco más de profundidad en los *parrys* o las esquivas, y algún combo más, habría hecho a ***Anarchy Reigns*** mucho mejor. Y tener una campaña tan floja desde luego no quita este regusto amargo. Menos mal que también podemos pegar patadas voladoras con *Bayonetta*.

EL SISTEMA DE COMBATE SE ALEJA DEL NIVEL DEL ESTUDIO

EVALUACIÓN


Platinum Games domina el arte de las tortas vistosas y lo demuestra en cada animación y en cada personaje del juego pero...


... las dos campañas son aburridas y los diferentes estilos de combate son una sombra al lado de otros productos de la casa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Son decentes. Menos mal que el diseño de escenarios y de personajes es genialmente estrafalario.	Doblaje correcto al español, pero con una banda sonora tremendamente desaprovechada.	Los combos son muy simples pero contundentes. Lo peor es que existe cierto desequilibrio entre personajes.	Como todo juego On-line, es infinito. Las dos campañas son prácticamente unas introducciones.	No es tan accesible al principio como debería, pero gana muchísimo con las horas.	Algunos bugs, los menús On-line son algo liosos y la cámara es insufrible cuando hay más de cinco enemigos juntos.	Tiene buenas ideas, pero Platinum Games no termina de cuajarlas pese a dominar en este género.
7,8	8,0	7,8	8,2	9,0	7,8	7,9

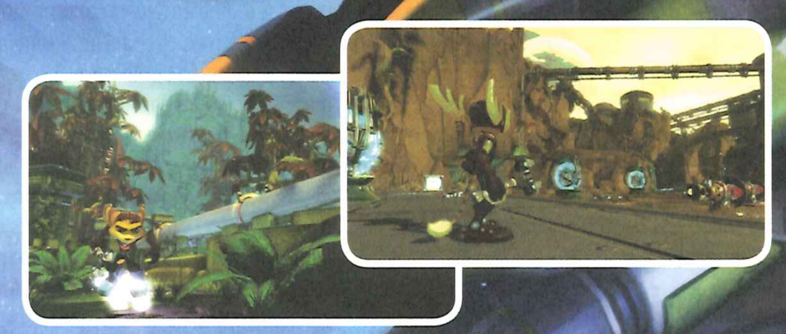
es.playstation.com



12
www.pegi.info

RATCHET & CLANK QFORCE

¡ES HORA DE LLAMAR A LA QFORCE!







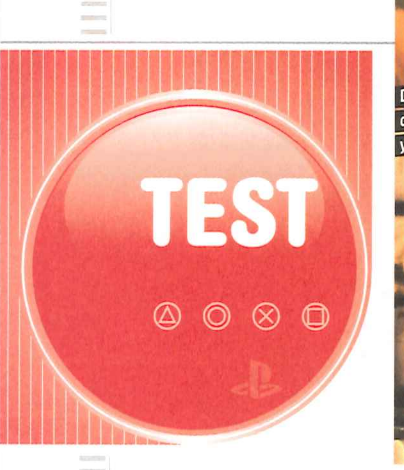
AL COMPRAR EL JUEGO PARA PS3 LLÉVATE GRATIS LA VERSIÓN DESCARGABLE PARA TU PS VITA.

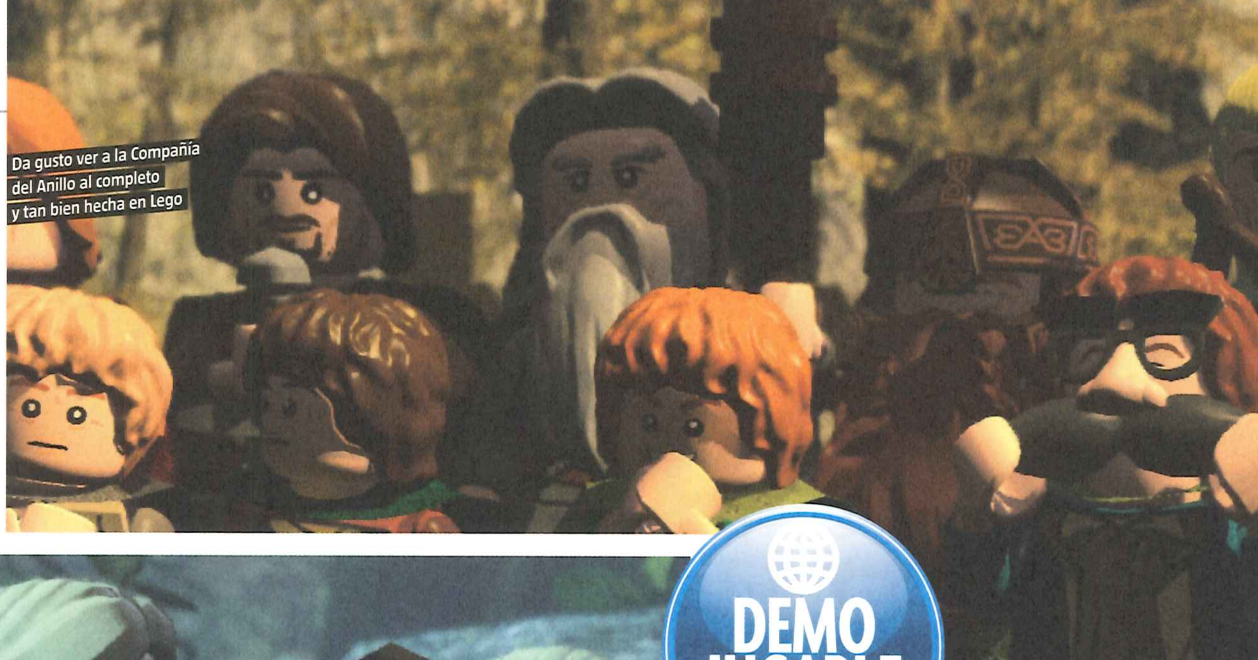
RATCHET Y CLANK REGRESAN PARA SALVAR AL CAPITÁN QWARK DEL ATAQUE DE UN TERRIBLE EJÉRCITO ALIENÍGENA. ENFRÉNTATE A ESTA NUEVA AVENTURA Y DEFIENDE TU BASE CON ARMAS Y ARMADURAS DE FANTASÍA.



PS3
PlayStation 3







Da gusto ver a la Compañía del Anillo al completo y tan bien hecha en Lego

DEMO JUGABLE
En PlayStation Store





Género
Acción de Lego
Compañía
Warner Bros. Int. Ent.
Desarrollador
TT Games
Distribuidor
Warner Bros. Int. Ent.
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
www.thelordoftherings.lego.com

7

LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

UNA FICHA QUE TE ATARÁ A LA CONSOLA

Las adaptaciones de películas a juegos de **Lego** siempre nos dejan con buen sabor de boca con ese humor tan propio y la manera de hacernos partícipes de la historia a través de esos juguetes que todos hemos tenido alguna vez. En ***Lego El Señor De Los Anillos*** seguiremos la historia de Frodo tal y como está contada en la película, siguiendo la misma estuctura -algo simplificada a veces, como cuando huyes de *Bree* camino a la *Cima de los Vientos*- hasta con las mismas voces. Sí, las mismas, en versión original. Aunque el juego está subtitulado, eso no quita para que sea un poco incómodo tener que leerlo. Y también los mismos personajes. Sin embargo, se agradece la presencia de esos secundarios que la película tuvo la osadía de olvidar, como Glorfindel o Tom Bombadil. No pasaremos por los *Túmulos* ni visitaremos su hogar para ver a Baya de Oro en nuestro viaje pero, por lo menos, durante el juego libre y en determinados momentos, podremos desplazarnos hasta el punto que aparece en el mapa para conocerlo. Claro que hay que pensar que *La Tierra Media* es enorme y recorrerla a pie se vuelve agotador. Afortunadamente, una de las novedades incluidas en el juego son las «piedras de mapa», que además de mostrarte los secretos de la zona -damos las gracias por ello porque no son muy fáciles de encontrar- son también puntos de desplazamiento rápido para ahorrarte el dolor de cabeza de tener que volver sobre tus pasos.

PODRÁS CONOCER AQUELLOS PERSONAJES QUE LA PELÍCULA OSÓ OLVIDAR

Pero no es la única novedad que se agradece, ahora cada personaje tiene su propio inventario. Es decir, ya no tendremos que coger un objeto y cargar con él sí o sí hasta llevarlo a su destino. Ahora podremos cogerlo, guardarlo, coger otro... O también equiparnos con cascos o armaduras que encontremos en cada sitio. Por supuesto, siguen presentes los objetos ocultos, los tesoros por un lado -algo que en cada juego tiene su propia forma, como el escudo de *Hogwarts* en *Lego Harry Potter*- y diseños de armas que deberemos entregar al herrero de *Bree* junto con cierto número de piezas especiales de mithril. Con estas novedades el juego se hace algo más cómodo, aunque la jugabilidad sigue siendo la misma: alternar entre los personajes disponibles para seguir avanzando, cada uno con su propia habilidad -deslizarse por túneles pequeños, dar un poderoso hachazo para destrozar una roca, crear un escudo protector...- algo que se complica ligeramente -por los bucles infinitos en el cambio entre dos que no te interesan- cuando sales de *Rivendel* y tienes disponibles a la »

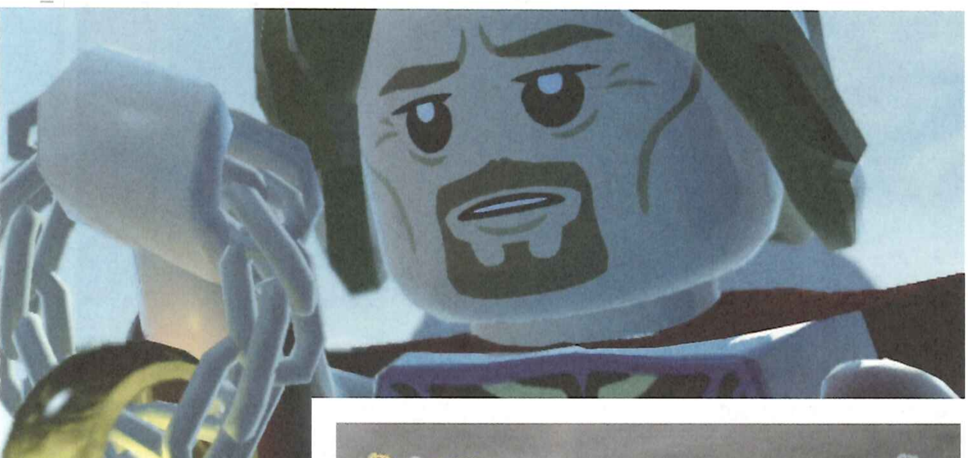
LA ALTERNATIVA

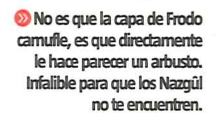


LEGO BATMAN 2 DC S.H.
Batman de protagonista y la aparición de otros super héroes de DC, ¿necesitas algo más?



No solo verás caer al Balrog con Gandalf, sino que también disfrutarás del enfrentamiento.





No es que la capa de Frodo camufle, es que directamente le hace parecer un arbusto. Infalible para que los Nazgûl no te encuentren.



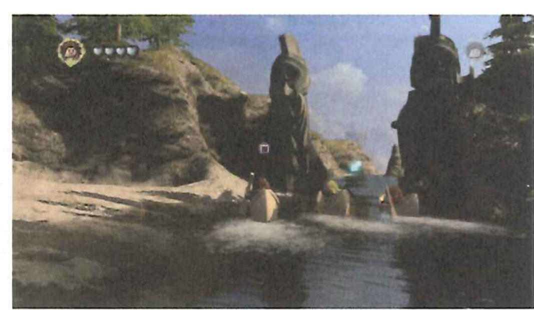
Aragorn es un montaraz, y como tal sabe seguir los rastros con un objeto en su mano, ideal para encontrar Hobbits perdidos.



LA ENORME TIERRA MEDIA

Ya lo sabíamos solo con ver el mapa una vez. Es recomendable que de vez en cuando pares y visites algun sitio especial o te detengas un poco más de lo esperado investigando y buscando objetos ocultos que vendrán bien más adelante. Y si no te apetece detenerte mucho, también está bien que mires el mapa para saber dónde está cada cosa, desplazarte más rápido y encontrar personajes ocultos que no salen en la trama.

















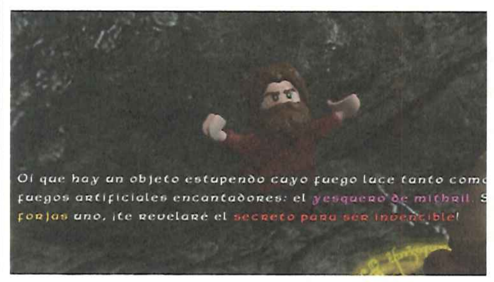
HUMORÍSTICOS

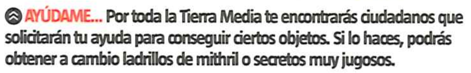
No se puede negar el sentido del humor que tienen todos los juegos de Lego. Por ejemplo, cuando los eorlingas te rodean y se ponen a bailar. Pero también ciertos guiños que tienes que estar atento para captar.



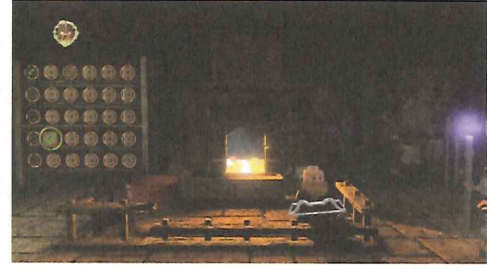
Algunas de las escenas de la película no eran aptas para todos los públicos. Más que ensartar a Boromir con veinte flechas mejor le clavamos un plátano y una gallina.







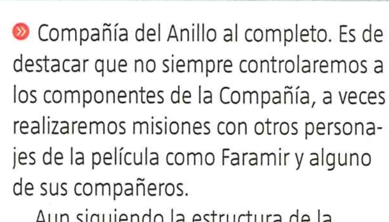
AYÚDAME... Por toda la Tierra Media te encontrarás ciudadanos que solicitarán tu ayuda para conseguir ciertos objetos. Si lo haces, podrás obtener a cambio ladrillos de mithril o secretos muy jugosos.



LISTO PARA LA BATALLA. En cada zona habrá escondido un diseño para darle al herrero de Bree. Una vez lo obtengas necesitarás también cierto número de fichas de mithril para poder crearlo.



¡Y LO LLAMAN MINA! Esta vez nada de doblaje, los guiones del videojuego están hechos con frases de la película en versión original y subtitulados. Por lo menos el guion era bueno.



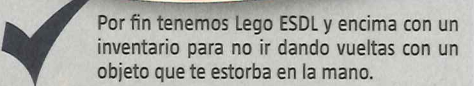
Compañía del Anillo al completo. Es de destacar que no siempre controlaremos a los componentes de la Compañía, a veces realizaremos misiones con otros personajes de la película como Faramir y alguno de sus compañeros.

Aun siguiendo la estructura de la película -aunque no tanto del libro- el tono que tiene el juego es de lo más opuesto. Aunque a veces den la sensación de sobrar, esos momentos tan cómicos y característicos de un juego de **Lego** te dejarán con la boca abierta. Más que hacer que te partas de risa te dejarán de lo más sorprendido y consiguen que el juego tenga un toque más divertido.

PARECE QUE NO, PERO EL INVENTARIO AÑADIDO RESULTA DE LO MÁS CÓMODO

En resumen, ***Lego El Señor De Los Anillos*** coge la película de Peter Jackson y la adapta a su propio estilo de una manera de lo más refrescante, ya sea a través de su humor o de su jugabilidad. Seguimos teniendo la posibilidad de jugar solos o con un amigo, pero nada de un cooperativo On-line que tan bien le sentaría al juego. Pero algo hay que tener claro: si la mecánica de los juegos de **Lego** nunca te ha atraído, no esperes que con este juego lo haga, por mucho que seas amante de los mundos de Tolkien o de la película. ¿Por qué? Porque, a pesar de las innovaciones, sigue siendo en esencia lo mismo: combina los personajes disponibles para utilizar sus habilidades, rompe cada bloque o planta para obtener cuantas más monedas mejor, desbloquea personajes e intenta conseguir los tesoros ocultos y, ahora también, los diseños de armas y herramientas para el herrero.

EVALUACIÓN



✓ Por fin tenemos Lego ESDL y encima con un inventario para no ir dando vueltas con un objeto que te estorba en la mano.

✗ Aunque realmente no es malo porque las voces originales son muy buenas, tenemos que estar pendiente de los subtítulos.

GRÁFICOS — Típicos de Lego, con los personajes perfectamente adaptados y una cámara a veces atroz. **8,8**

SONIDO — La BSO y los diálogos están cogidos de la película. Es decir, está en versión original subtitulada. **8,1**

JUGABILIDAD — Lo mismo de siempre, casi sin innovación. Eso sí, lo del inventario ha sido una buena jugada y se agradece. **8,9**

DURACIÓN — Tienes las tres películas en el juego. Añádele el juego libre y todos sus secretos y tendrás semanas de juego. **9,0**

ON-LINE — Nada de nada. Sigo pensando que un cooperativo On-line le daría muchos puntos. **-**

RENDIMIENTO — Puedes recorrer la Tierra Media casi sin interrupciones, pero cada misión conlleva cargas aburridas. **8,7**

TOTAL — Una estupenda adaptación de la película con Lego. Mismo estilo de siempre, pero muy divertido. **8,9**

TEST

PS3 PlayStation 3

Género
Acción
Compañía
Konami
Desarrollador
High Voltage Software
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,95 €
www.konami.jp/zoe_hd/
18

Los Orbital Frame atacan a corta y larga distancia. Utiliza los burst attacks, cúbrete o huye cuando sea necesario. Si vas a lo loco te garantizamos que no durarás mucho.

ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION

MECHAS, TEENAGERS Y MUCHA ACCIÓN

Fuera de lo que representa la obra de *Metal Gear* para los videojuegos, Hideo Kojima ha participado en otros títulos de diversa índole que, aunque menos conocidos para el público, engloban sagas tan interesantes como *Snatcher*, *Boktai* o la que hoy tratamos, *ZOE*.

Esta compilación une los dos títulos publicados para **PS2** y que por diversas circunstancias no tuvieron el merecido reconocimiento. Con la fórmula de un juego de acción frénetico, intensas batallas de mechas y un argumento *made in* Kojima (más el acicate de la *demo* de *MGS2* para dar más impulso a sus ventas) nace en 2001 *Zone Of The Enders*. Aunque plantea una propuesta interesante, ciertos errores de bulto como una duración ínfima (6-8 horas), escenarios pobres y poca variedad de enemigos supusieron demasiado lastre para su éxito. Todo esto fue revisado para una segunda parte exponencialmente mejor que se convirtió en una de esas innumerables joyas del catálogo de **PS2** que aún hoy es una delicia disfrutar. El argumento del título original gira en torno a un futuro apocalíptico donde la guerra por los recursos asola a la población. En dicho panorama un joven llamado Leo Stenbuck descubre casualmente el *Orbital Frame Jehuty* lo que le permitirá salvarse de una muerte segura. A bordo de este mecha y con la ayuda de ADA (una IA que nos guiará en nuestro camino) ayudaremos a la resistencia para combatir a los Barham. Una historia que se plasma en pantalla gracias a una buena cantidad de *CG* y diálogos que utilizan el modo CODEC de *MGS*. La acción propiamente dicha se desarrolla en escenarios 3D que nos dejan mucha libertad de movimiento para atacar tanto a corta como a larga distancia con un control bastante intuitivo y duros jefes finales.

Aunque *ZOE 2* sigue las líneas marcadas por el título original, las mejoras en lo que se refiere tanto al plano visual como jugable hacen que podamos hablar, esta vez sí, de un juego sobresaliente. Se abandona la atmósfera gris y oscura de *ZOE* y se dota de mayor viveza y colorido a los escenarios además de una perceptible mejora gráfica. La duración esta vez es mayor y supone un reto tanto en su modo principal como en las misiones VR disponibles como contenido extra, junto con un curioso *Versus* para enfrentar *Orbital Frames*. Pero es sobre todo en la jugabilidad donde se da un paso adelante dotando al título de un sistema de combate más profundo y con mayor variedad de enemigos, lo que convierte a *ZOE 2* en quizás uno de los mejores juegos de acción de **PS2**, ¡ahí es nada!

Esta remasterización HD cumple con los requisitos mínimos como para no querer invadir las oficinas de **Konami** pero sin alardeos excesivos, en lo que viene siendo la tónica habitual de pereza que caracteriza a estas recopilaciones. Se ha realizado un lavado gráfico apreciable manteniendo el doblaje al inglés original y con los subtítulos de la primera parte esta vez sí en castellano. Las bajadas de *frame-rate* son incomprensibles aunque por suerte no excesivas. Lo mejor de todo, la demo de *MG Rising* y el precio de salida de 30 €, que quizás su primera parte no merezca pero que se hace un imprescindible para aquellos amantes de la acción que no pudieran disfrutar de *ZOE 2*.

AUNQUE NO TUVO MUCHO ÉXITO, ZOE 2 ES UNOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN APARECIDOS EN PS2

LA ALTERNATIVA



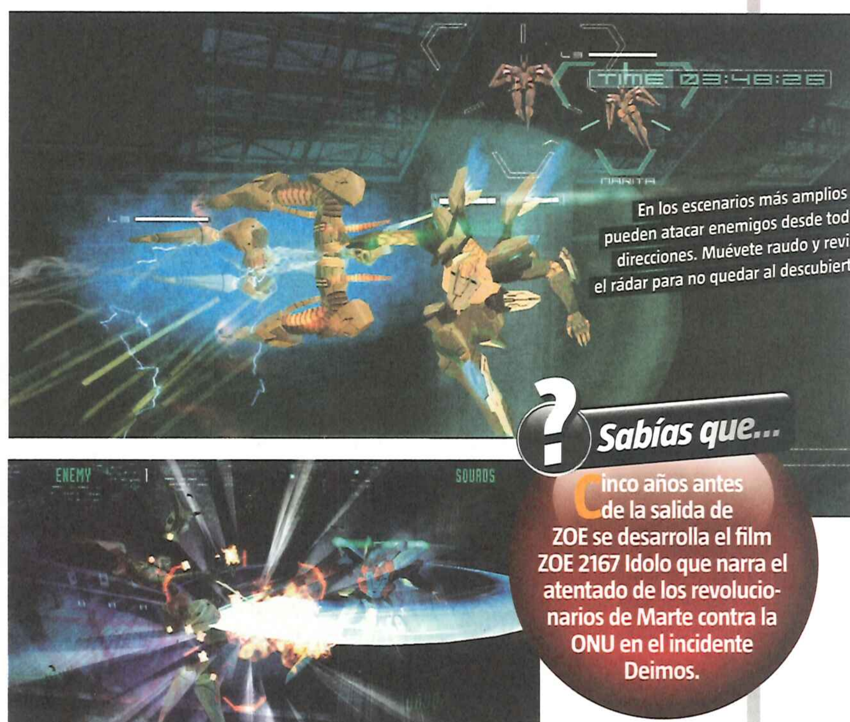
MGS HD COLLECTION. Tres de los mejores juegos de la obra magna de Kojima en un solo Blu-ray. Si te gustan los videojuegos debes tenerlo.



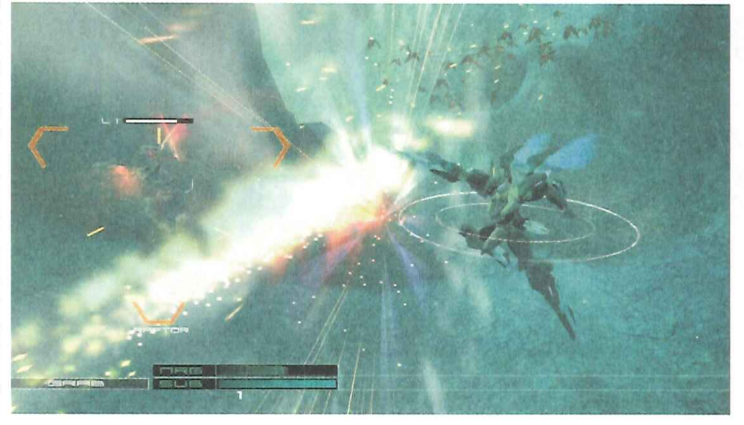


TU ESCENA ME SUENA

El guion tiene cierta profundidad y se desarrolla tanto a través de diálogos in-game como con secuencias cinemáticas que recuerdan el estilo de los anime japoneses de finales de los 90. Todo un déjà vu agradable a la vista.

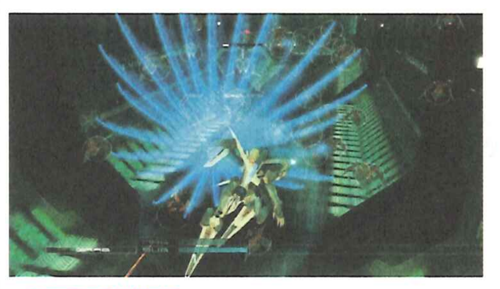


En los escenarios más amplios [te] pueden atacar enemigos desde tod[as] direcciones. Muévete raudo y revis[a] el rádar para no quedar al descubiert[o]



Sabías que...

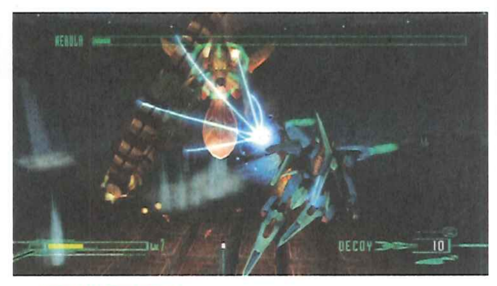
Cinco años antes de la salida de ZOE se desarrolla el film ZOE 2167 Idolo que narra el atentado de los revolucionarios de Marte contra la ONU en el incidente Deimos.



DESTRUCCIÓN MASIVA. Con la fijación de objetivos puedes eliminar a varios enemigos de una sola vez. Utiliza los proyectiles para acabar con los molestos robots menores que pueden complicarte las batallas.

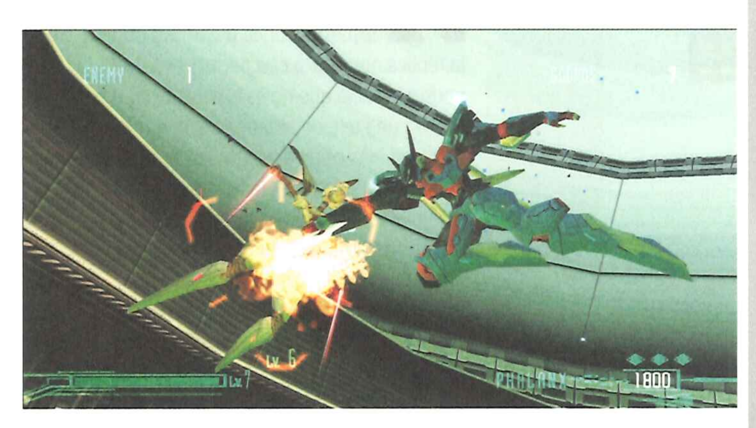


NO ERES EL ÚNICO. Además de Jehuty, en ambos títulos hay unidades especiales con el mismo potencial. Los Orbital Runners de Barham serán tus principales y más duros contrincantes.



ESPERA Y ESTRATEGIA. Olvida los jefes de «medio pelo» de los juegos actuales ya que en ZOE los enemigos finales son verdaderos retos. Estudia los patrones de ataque para tener alguna posibilidad.





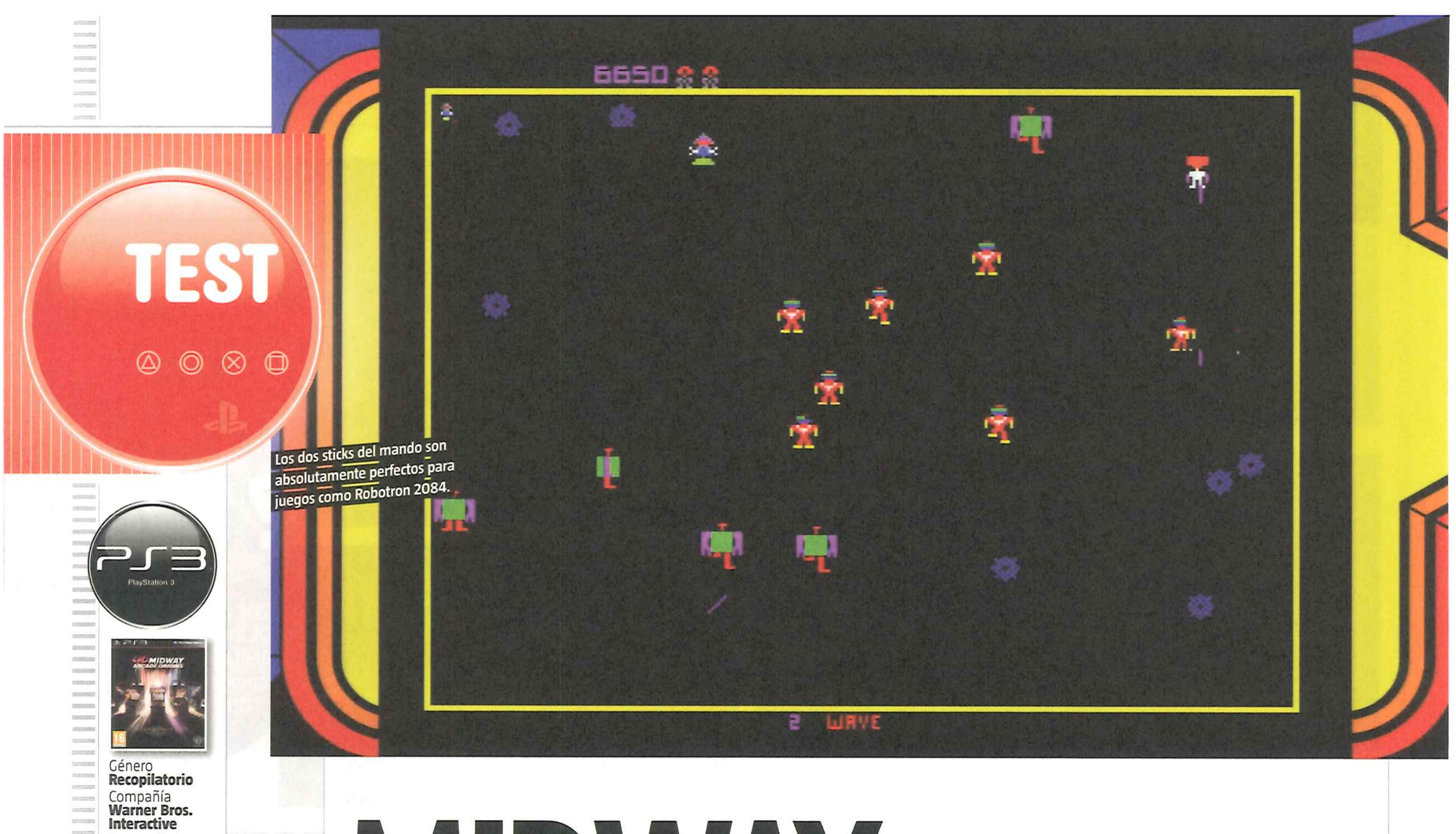
EVALUACIÓN

✔ El precio de salida reducido, unido a la dificultad para encontrar los juegos originales y la inclusión de la demo de MG Rising Revengeance.

✘ La conversión a HD es mejorable y no se entienden las caídas de framerate. Vale la pena solo por la segunda parte si no la has jugado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los diseños de los mechas están muy logrados aunque los escenarios y texturas desentonan.	Se mantiene el doblaje original al inglés y unos más que correctos efectos sonoros en combate.	Especialmente divertida y profunda en ZOE2 con un control sencillo aunque variado en posibilidades.	Unas 15 horas acabar los dos juegos más las misiónes VR extra y el modo versus incluido en la secuela.		Se han realizado ciertas mejoras técnicas aunque a cambio nos llevamos ralentizaciones puntuales.	Muy recomendable si te gustan los juegos de acción y robots y no posees los originales.
8,0	8,3	8,6	8,1	-	7,9	8,3





Los dos sticks del mando son absolutamente perfectos para juegos como Robotron 2084.

TEST

PS3

Género
Recopilatorio
Compañía
Warner Bros. Interactive
Desarrollador
Backbone Entertainment
Distribuidor
Warner Bros. Interactive
Jugadores
On-line
Sí (puntuaciones)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,95 €

16

MIDWAY ARCADE ORIGINS

TIEMPOS QUE NO VOLVERÁN

Como siempre pasa con los recopilatorios de clásicos, nos topamos con la disyuntiva entre la réplica nostálgica casi perfecta y saber perfectamente que no es lo mismo jugar en **PS3** en una tele de alta definición que en las máquinas originales, con sus monitores de tubo. No solo no es lo mismo, sino que en algunos casos, como sucede con varios clásicos de este recopilatorio de **Midway**, es una experiencia totalmente distinta.

A mediados de los ochenta, **Midway** imprimía a muchas de sus máquinas un carácter especial haciendo muebles exageradamente aparatosos: eso incluye las esferas giratorias para controlar *Marble Madness* o *Toobin'*, la extraña tabla giratoria de *720º*, el pedal y volante de *Spy Hunter* o *Super Sprint* y muchos otros que ahora llegan a este ***Midway Arcade Origins*** adaptados al pad. Y sí, muchos funcionan (la enloquecida esfera de *Marble Madness*, por ejemplo, se adapta muy bien al control del mando de consola), pero no es exactamente lo mismo, y en la mayoría de los casos, la experiencia de juego es completamente distinta: el propio *Marble Madness* es un juego considerablemente más sencillo (controlar aquel disparate giratorio era un infierno), mientras que otros juegos se hacen más difíciles (es el caso del simulador de skate *720º*, que pierde su control intuitivo y gana de paso algún extraño *bug* que invierte los controles). Nada especialmente grave, sobre todo teniendo en cuenta que hay más de treinta juegos en el recopilatorio, y algunos de hecho, se manejan de forma sorprendentemente confortable con el mando de **PS3** (es el caso de *Robotron 2084*, abuelo de los *shooters* con dos *sticks* que tan de moda estuvieron hace un par de años y que sorprende hoy por su mecánica y estéticas modernísimas, casi de enfurecido juego indie).

Por lo demás, las dudas de siempre: ¿es una traducción vía emulación una experiencia comparable a la máquina original, aunque sea remotamente? Nuestra opinión es que no, pero a este precio bien vale la pena usar el recopilatorio aunque sea como recordatorio arqueológico del pasado del medio, y quedarse con los títulos que mejor han soportado el traspaso a HD y el sistema de control nuevo: *Rampage* sigue siendo la risa, *Tapper* no ha perdido nada de su energía y *Smash TV* (también beneficiado por los dos sticks del mando de **PS3**) sigue siendo una increíble obra maestra en la que se pueden invertir horas y horas de nuestro tiempo.

Una pena que, por una parte, no se hayan incluido máquinas distribuidas por **Midway** pero desarrolladas por **Namco** (este recopilatorio, con unos cuantos *Pac-Man* y algunos *Galaga* habría sido gloria bendita), y que tampoco aparezcan los *Mortal Kombat*, que sí, que los tenemos muy vistos, pero siempre hacen agradable bulto. Y por otra, que no haya multijugador On-line, sino solo local: de acuerdo en que, de haberlo implementado, posiblemente el pack no sería tan económico, pero el interés de juegos nacidos para el multi como *Gauntlet* se habría catapultado.

ES ASOMBROSO QUE SE HAYA OPTADO POR ALGUNOS CLÁSICOS COMPLICADOS DE CONTROLAR CON UN PAD

LA ALTERNATIVA

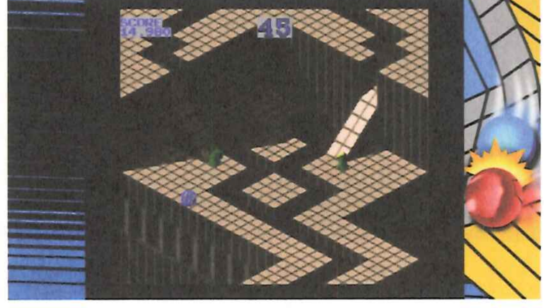
MEGADRIVE ULTIMATE COLL.
Una afortunadísima recopilación de clásicos de 16 bits para la consola de Sega.

RECREATIVAS INCLUIDAS

* Joust
* Defender
* Rampage
* Total Carnage
* Gauntlet
* 720º
* A.P.B.
* Arch Rivals
* Bubbles
* Championship Sprint
* Tour. Cyberball 2072
* Defender II
* Gauntlet II
* Joust II
* Marble Madness
* Pit-Fighter
* Rampart
* Robotron 2084
* Root Beer Tapper
* Satan's Hollow
* Sinistar
* Smash TV
* Spy Hunter
* Spy Hunter II
* Super Off Road
* Super Sprint
* Toobin'
* Vindicators Part II
* Wizard Of Wor
* Xenophobe
* Xybots

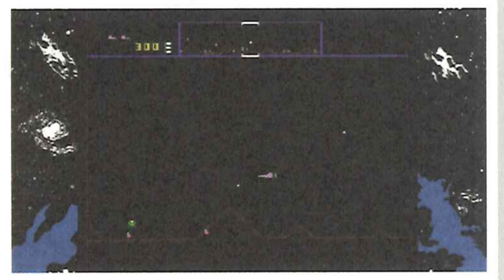

Super Sprint, a pesar de ser una de las mejores máquinas incluidas en la recopilación, es de las que más sufre a causa del control.


Rampage sigue siendo tan divertido y emocionante de jugar como siempre, sobre todo si tienes un par de amigos a mano.


Las laberínticas carreras de Marble Madness se controlan medianamente bien con el pad, pero no hay nada como la bola giratoria original.


GRÁFICOS EN HD. Aunque casi ninguna de las máquinas ha sufrido desperfectos gráficos en su traducción a la alta definición, hay algunos títulos que salen incluso beneficiados, como Rampage o Tapper.


DESCARGABLES. Muchos de los juegos habían podido ser disfrutados como descargables en otras consolas, como es el caso de Joust. Es una buena manera de tenerlos ahora en PS3.


CLASICOTES. Echamos en falta más juegos prehistóricos, en la estela de Defender. ¿Dónde está Tron? Una pena que tampoco haya juegos desarrollados por Namco, que distribuía por Midway en EE.UU.





EVALUACIÓN


Excelente elección de juegos (no falta casi ningún hito de la compañía). Precio muy apañado a cambio de un buen puñado de clásicos.


El control de algunos de los juegos no tiene sentido fuera de una sala de recreativos. Echamos en falta el multijugador On-line.

GRÁFICOS Títulos como Rampage, Smash TV o Robotron siguen teniendo estética de primera categoría. **8,3**

SONIDO De nuevo depende del juego, pero la chicharrita chiptunera clásica suena a gloria. **7,8**

JUGABILIDAD Juegos clásicos, con sus más (simples, directos, adictivos), y sus menos (dificultad absurda). **8,3**

DURACIÓN Una vez más depende de ti, pero más de 30 clásicos son suficientes para tenerte bien entretenido. **8,0**

ON-LINE Podrás comparar tus puntuaciones en leader-boards, pero no hay juego On-line. **2,5**

RENDIMIENTO Una vez más, inaplicable. Pero además se ha perdido la oportunidad de incluir extras jugosos. **6,5**


TOTAL Un buen recopilatorio de clásicos, perfecto para inundar de nostalgia las vacaciones. **8,3**

PS VITA
PS3

Género
Beat'em-up
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SuperBot Ent.
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 € (PS3)
39,95 € (PS Vita)
www.playstationallstarsbattleroyal.com
12

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

UN JUEGO PARA CONTROLARLOS A TODOS

Aunque hace tiempo que otras compañías ya han recurrido a la fórmula que da vida a ***PlayStation All-Stars Battle Royale***, esta nunca se había ejecutado con tanta seriedad y, por supuesto, ninguna otra compañía puede presumir de los personajes que protagonizan el juego. Y es que el título creado por **SuperBot** es un *Beat'em-up*, de primeras muy loco y confuso, que enfrenta a cuatro personajes del universo **PlayStation** de forma simultánea. Y decimos confuso porque aunque su control es de lo más sencillo (los personajes no requieren ni la secuencia necesaria para ejecutar un *hadoken*), al principio nos costará saber dónde estamos y, lo más importante, qué está pasando en la pantalla... Sobre todo si nos atrevemos a jugar en los torneos On-line. Poco a poco descubriremos que la mecánica de juego, que al principio parecía simple, esconde todo tipo de secretos, estrategias y requiere dedicación y experiencia para alcanzar la victoria en cada uno de los enfrentamientos. Las premisas son simples: ataca a tu/s enemigo/s y crea los *combos* más devastadores para hacer aumentar la barra de movimiento especial, que tiene un máximo de nivel 3. Desata el movimiento especial para eliminar a tus contrincantes (es la única forma de hacerlo); cada enemigo eliminado vale un punto y gana el que más puntos alcance al terminar el nivel. Los diferentes personajes que protagonizan ***PSASBR*** son la clave de su jugabilidad, ya que cada uno de ellos posee unas diferenciadas características que condicionarán la forma de afrontar cada combate. Veinte son los personajes disponibles inicialmente, nacidos de juegos tan variopintos como *Parappa The Rapper*, *Uncharted*, *Killzone*, *Fat Princess* o *Tekken*; las características y habilidades de cada uno de ellos obligarán al jugador a pegarse a sus contrincantes en busca del cuerpo a cuerpo (si elegimos a personajes como Heihachi, Dante o Raiden), a alejarse y atacar con proyectiles para no ser alcanzado por los golpes enemigos (Radec, de *Killzone*, es un experto en estas técnicas)... Las diferencias entre personajes son tan grandes que hasta llegan a condicionar cuánto te puede llegar a gustar el juego; personalmente, he descubierto que el juego me llega a aburrir atacando desde la distancia y que disfruto como con pocos juegos, con una diferencia abismal, utilizando los ataques cuerpo a cuerpo (y el utilísimo *counter* ubicado en el botón círculo) de Raiden y Dante. Tendrás que jugar durante horas no solo para descubrir las diferentes secuencias de introducción y epílogos de cada personaje, sino para dilucidar cuál de los luchadores se ajusta más a tu forma de jugar. En ***PSASBR*** tampoco faltarán todo tipo de extras como iconos de personaje, personalización de vestimentas, selección de animaciones de introducción y victoria... Y para conseguirlo todo no bastará con trillarse el modo *Arcade* en sus tres dificultades, también tendremos que superar dos grupos de desafíos diferentes: uno general y otro específico de cada uno de los personajes. Además de unir en un solo juego a personajes como Kratos, Parappa y Sly Cooper, una de las proezas es el sistema *Cross Play*, que permite jugar partidas On-line y Off-line entre **PS3** y **PS Vita** sin ningún tipo de *lag*, ya que ambas versiones son prácticamente idénticas. ***PlayStation All-Stars Battle Royale*** es profundo, muy divertido y capaz de enganchar a cualquier tipo de jugador gracias a su gran variedad de personajes.

ALL-STARS BATTLE ROYALE ENFRENTA DEL MODO MÁS ORIGINAL EL PASADO, EL PRESENTE Y EL FUTURO DE PLAYSTATION

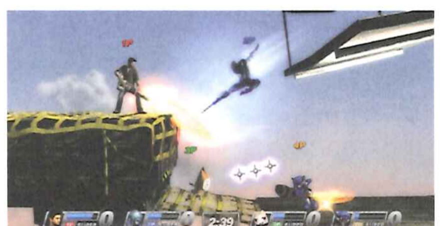
LA ALTERNATIVA



SF X TEKKEN. Si prefieres la lucha clásica pero te van los crossovers, no encontrarás nada mejor en el mercado.







LA MÁXIMA VARIEDAD IMAGINABLE

El dispar origen de cada uno de los personajes del juego te llevará a ver, en el mismo escenario: minas, granadas, barriles explosivos, la espada de los dioses, monos escapistas, bestias invocadas, counters, motosierras...







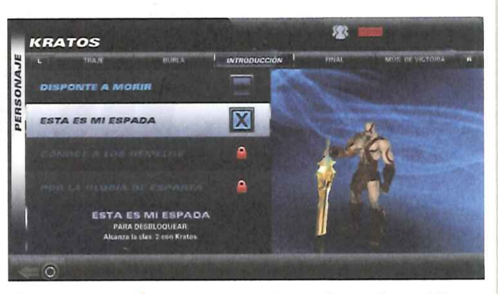
Cada luchador es adecuado para un tipo de jugador. Aunque parezca imposible, el pequeño Sackboy puede acabar con Kratos si se le maneja correctamente.



ESCENARIO MIX. Cada uno de los escenarios del juego representa a dos títulos muy dispares del universo PlayStation. Hades se enfrentará a los Patapon en uno de ellos, otro une a Parappa The Rapper con Killzone...



PERSONAJES PLAYSTATION. La absurda mezcla entre diferentes personajes es precisamente lo que da sentido al juego y lo que aporta extrema variedad en los controles y en la jugabilidad.



EXTRAS Y DESAFÍOS. Junto a los modos Arcade y On-line podrás participar en diversos desafíos y subir el nivel de experiencia de cada luchador para conseguir todo tipo de extras y personalizaciones.







EVALUACIÓN

✔ Las grandes diferencias entre personajes aseguran que hay un luchador para cualquier tipo de jugador. El sistema Cross Play es genial.

✘ Intenta entrar a jugar On-line cuando tengas MUY CONTROLADO el modo para un jugador, de lo contrario la experiencia será deprimente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Cada personaje parece haber salido intacto del juego al que pertenece. Suave y detallado en ambas versiones.	Voces en castellano y remezclas de los juegos que aparecen en PSASBR de una forma u otra.	Cada personaje es un mundo y explorarlo se convierte en una auténtica delicia. Muy variado.	Controlar a todos los personajes y conseguir todos los extras y secretos te llevará meses.	Extremadamente adictivo y con la ventaja de jugar en PS3 o PS Vita indistintamente.	Cross Play, opciones para la pantalla táctil de Vita, suave, espectacular y muy detallado...	Presenta un sistema de juego inédito en PlayStation y una gran factura técnica.
9,1	9,1	8,9	8,6	8,7	8,7	8,8



Los chavales se pasarán en grande, poniendo y quitando muñecos sobre el Portal de Poder. A ver cuánto tardan en pedirte más figuritas.

PS3

Género
Consumo desaforado de muñequitos
Compañía
Activision
Desarrollador
Toys for Bob
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 € (Booster Pack)
75,99 € (Pack de Inicio)
www.skylanders.com/
7

LA ALTERNATIVA



SKYLANDERS: SPYRO'S ADV.
Aún es posible encontrar en tiendas la primera entrega, aunque no ha bajado de precio. Por algo será.

SKYLANDERS GIANTS

LA COMPRA COMPULSIVA DE MUÑEQUITOS CONTINÚA

No creo que nadie se haya sorprendido con el regreso de esta franquicia. **Activision** no iba a desaprovechar con una única entrega un invento tan diabólicamente bien diseñado como *Skylanders*. Esta suerte de juego de acción con gotas de rol, cortado a la medida de los jugadores más jóvenes de la casa, tiene la virtud de enganchar desde el primer minuto gracias a una mecánica tan sencilla como adictiva, edificada alrededor del Portal de Poder, el cual transfiere la información de las figuras de plástico al interior del juego, gracias al chip implantado en su base. De esta forma **Activision** explota dos jugosas líneas de negocio a la vez: no solo nos ha vendido el juego y el Portal, sino que además amenaza nuestra economía con una nueva colección de figuritas que el propio juego se encarga de publicitar de manera diabólica. No solo hay zonas de cada mapeado que únicamente podremos atravesar con una clase determinada de *skylander* (están divididos en 8 elementos diferentes -aire, fuego, etc...-), sino que de vez en cuando nos toparemos con un cofre que encierra algún poder extra para una figura que (¡oh, sorpresa!) aún no tenemos en nuestro poder. Todo esto ya estaba presente en el primer *Skylanders* y regresa, acompañado de un nuevo cargamento de muñecos en ***Skylanders Giants***. El desarrollo es básicamente el mismo. Lo único que cambia es la irrupción de figuras de mayor tamaño, los gigantes que dan título al juego, con las que podremos destruir algunos obstáculos y liberar nuevas zonas del mapeado.

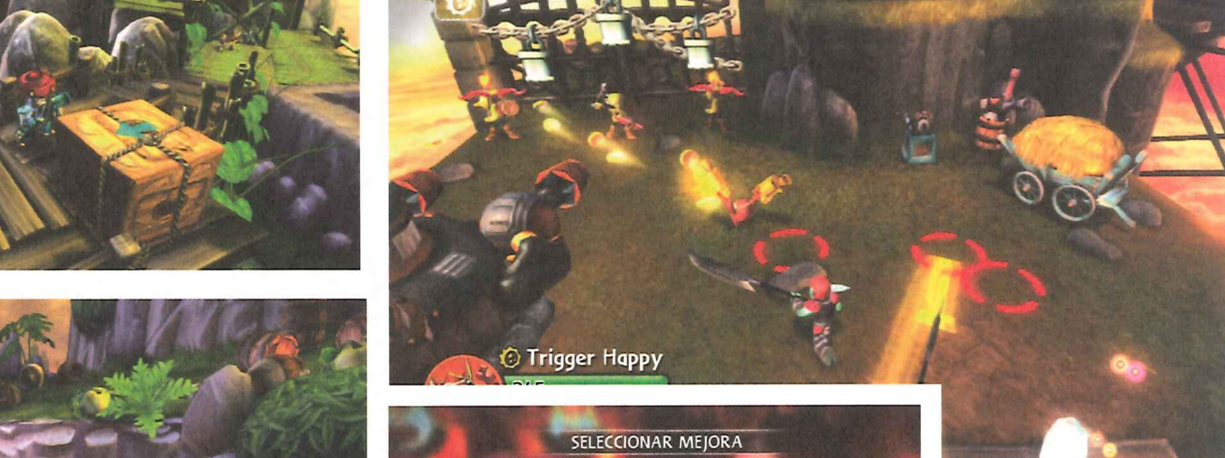
Dentro del nuevo catálogo de 48 figuras que acompañan al lanzamiento de ***Skylanders Giants*** hay de todo: figuras gigantes (que además incorporan luz), otras de tamaño normal (pero igualmente iluminadas), nuevos personajes y otros rescatados de la primera parte, solo que inmortalizados en poses distintas (un detalle que no pasará desapercibido al coleccionista).En cada una de las figuras queda registrado no solo la experiencia y los poderes acumulados, sino además los complementos con los que hayamos vestido al *skylander* de marras.

Skylanders Giants, al igual que su predecesor, no ofrece demasiados alicientes al jugador adulto, mas allá del afán coleccionista por hacerse con todas las figuras. Los gráficos no son precisamente revolucionarios y la mecánica es bastante simple y repetitiva, pero los chavales se lo pasarán como enanos buscando tesoros, abriendo rutas exclusivas para *skylanders* de un determinado elemento y poniendo y quitando muñecos de la superficie del Portal de Poder. Con un precio que va desde los 9,99 € de una figura sencilla a las 14,99 € de un *Giant*, la perspectiva de hacerse con todos los muñecos de esta segunda colección dejará nuestra tarjeta de crédito temblando pero al menos nos queda el consuelo de que podremos utilizar las figuras del primer *Skylanders* con esta secuela, incluyendo los packs de aventuras. Ahora todo depende de que el chaval logre resistirse a los cantos de sirena del propio juego, que le animará a comprar y comprar más figuras.

ACTIVISION EXPLOTA DOS LÍNEAS DE NEGOCIO: EL PROPIO JUEGO Y LAS 48 FIGURAS. A VER QUÉ NIÑO SE RESISTE.

Por Nemesis





Cada skylander puede ser potenciado con nuevos ataques y habilidades, utilizando las riquezas acumuladas en cada figura. Así que más te valdrá ir alternando entre ellas durante toda la aventura.



¿Sabías que...

Podrás utilizar las figuras del anterior Skylanders en esta secuela, incluyendo los packs de Aventuras. Un detalle bastante de agradecer, la verdad.



DESAFÍOS BASTANTE PUÑETEROS. Dado el público al que va destinado, el nivel de dificultad es bastante relajado, salvo en el caso de los Desafíos, que nos obligarán a luchar desesperadamente contra el crono.



PUZZLES. No todo consistirá en disparar o zurrar a todo lo que se mueva. En ocasiones tendrás que resolver pequeños puzzles que aportarán algo de variedad a la mecánica de juego.



HÉROES DE PLÁSTICO. Tanto el villano del juego como los skylanders son plenamente conscientes de su naturaleja plastiquera. De hecho la intro arranca en la estantería de una juguetería.







EVALUACIÓN



El acabado de las figuras de plástico. El chip que lleva incorporado en sus peanas jamás dejará de sorprendernos.



El juego anima constantemente al jugador a adquirir nuevas figuras, y siendo 48, y a ese precio, pocas economías podrán aguantarlo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Simplones y coloristas, están pensados para hipnotizar a los chavales. A los adultos, no tanto.	Simpático doblaje al castellano. A los niños les divertirá oír a cada skylander sobre el Portal.	Idéntico a su predecesor, con una mecánica tan sencilla como efectiva. A medida de los niños.	Cuantas más figuras tengas, más podrás explorar los nuevos mundos que nos plantean.	Cooperativo y enfrentamientos On-line, sencillotes pero efectivos.	Se ha perdido la novedad de la primera entrega, pero el Portal de Poder sigue siendo alucinante.
7,2	8,0	8,2	8,0	8,0	8,3

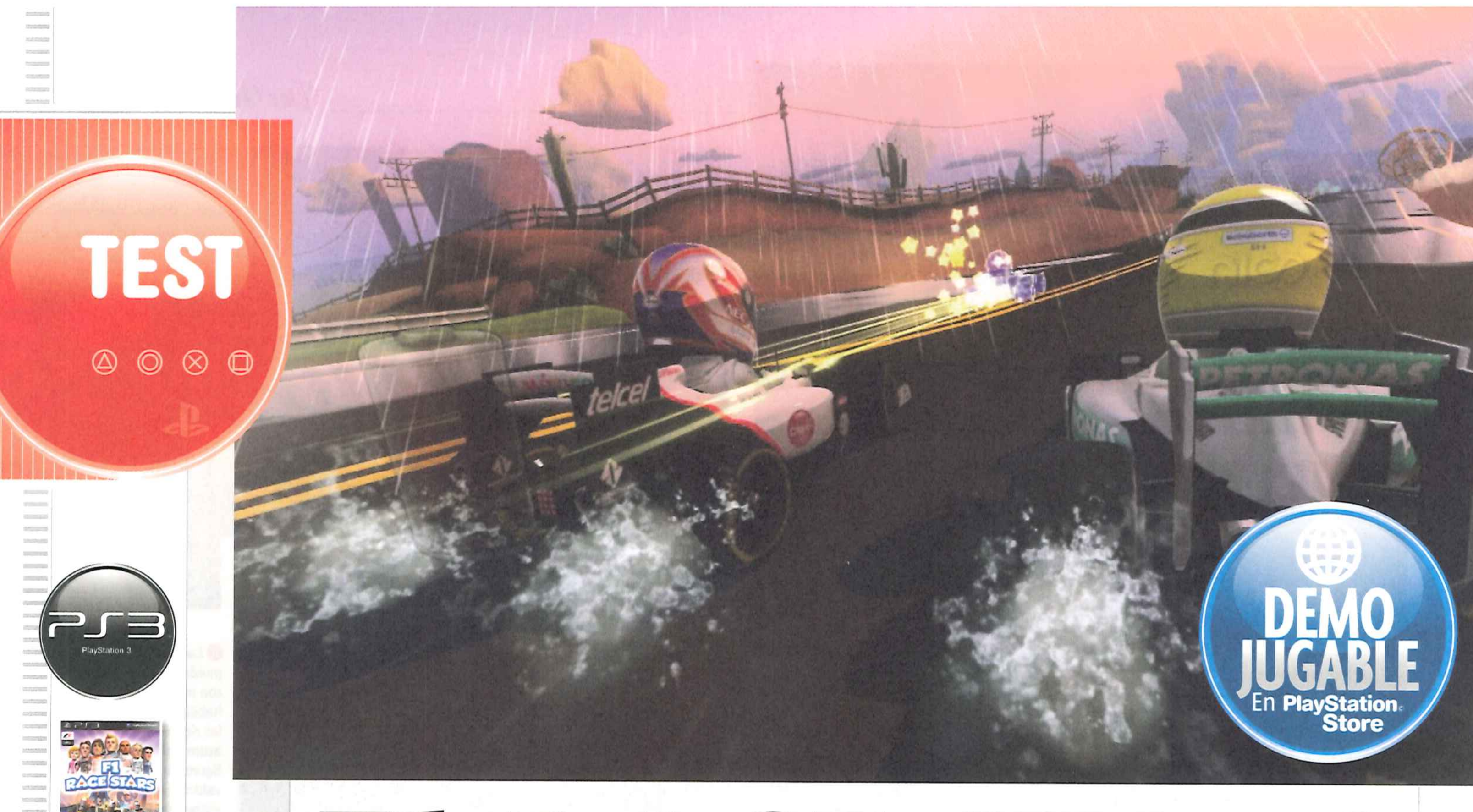


TOTAL

Te costará convencer a tu hijo de que se acabe el juego con los muñecos que lleva incluido.

8,0

TEST



PS3

Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
www.f1racestars.com/es

3

F1 RACE STARS

LA F1 SIN LA ESTRATEGIA QUE LA CARACTERIZA

Si eres de los que se llevó una gran decepción con Alonso al no ganar el Mundial de Fórmula 1 te recomiendo que cojas ***F1 Race Stars*** y te desahogues de la forma más divertida. Si no eres de esos, también. Es cierto que el género de conducción de karts con *power-ups* está trilladísimo y es muy difícil que algun juego innove más allá de los personajes, pero por lo menos, no se puede negar que ***F1 Race Stars*** te da todo el tiempo de diversión que quieras. Sobre todo porque la esencia de este juego es más su sentido del humor que el género de conducción. Los pilotos se harán gestos, se retarán a hacer la mejor celebración en el podio y todo lo que ves está caricaturizado.

Cada piloto de la F1 estará disponible para que le escojas con una habilidad especial determinada por el equipo al que pertenezca. Y hablando de ellos, no necesitarás ver su nombre ni su equipo, la caricatura de su cara es tan buena que los reconocerás inmediatamente. Es cierto que hay algunos como Hamilton y Vettel que no tienen muchos rasgos que destacar -al primero se le ve bien el pendiente y al alemán el pelo rubio- pero cuando ves la pedazo nariz de Grosjean y la cabeza cuadrada de Alonso no te quedan dudas de quiénes son. Y los pilotos no son los únicos que han sido caricaturizados, los circuitos también, de forma que han terminado convertidos en una especie de parque temático con rampas imposibles, saltos, zonas de turbo -el Kers, con posibilidad de tener el aumento de velocidad x3- y algunas entradas a boxes para reparar el coche, pero, eso sí, sin perder algunos detalles emblemáticos del circuito original, como el túnel en Mónaco.

Pero más allá de las características gráficas lo importante es saber a qué puedes jugar y si de verdad te vas a divertir. Como no podía ser de otra manera, podrás jugar solo, en pantalla partida con hasta tres amigos más y en multijugador On-line. Si quieres podrás echar una carrerita o bien los 30 torneos disponibles que se irán desbloqueando con cada uno que superes. Además, en ellos encontrarás ciertos caminos cerrados con una puerta especial, con lo que se le añade un plus de rejugabilidad para conseguir la llave que los abre. Y por supuesto, el modo Trayectoria, del estilo de los Torneos.

No creas que terminar primero es fácil: tan pronto lo eres como que te han lanzado un pepinazo y estás último con el coche hecho trizas a la espera de poder pasar por boxes -si no lo haces estás vendido, tu monoplaza va muy lento-. Especialmente si has escogido el máximo nivel de dificultad, con el que tus adversarios son más pícaros y los coches van muy rápido, haciendo que te la juegues en las curvas.

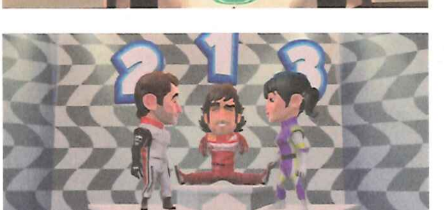
Dicho esto, sí, ***F1 Race Stars*** explota un género con muchos juegos a su espalda, pero lo hace de una forma divertida y con el añadido de que todos conocemos a esos pilotos caricaturizados. Vale que es repetitivo, son cosas del género, correr y lanzarle todo nuestro arsenal a los demás pilotos. Pero divertido es, desde luego.

SU ESTÉTICA CARICATURESCA EN PILOTOS Y CIRCUITOS LE DA ESE TOQUE DE HUMOR QUE TAN BIEN LE SIENTA AL JUEGO

LA ALTERNATIVA

SONIC & ALL-STARS RACING T.
Carreras de lo más variadas con los mejores personajes de Sega.





PILOTOS DE BUEN HUMOR SIEMPRE

Así da gusto y no como en al realidad que se pasan el día gruñéndose. Incluso se retarán unos a otros a hacer la mejor celebración en el podio, aunque, a juzgar por su cara, a Alonso no le ha sentado muy bien.



No te dejes los plus porque si no estarás vendido. Te sirven tanto para atacar como para protegerte de los demás.

Más de una vez irás conduciendo y te encontrarás con que un adversario se come una burbuja que parecía destinada a ti.



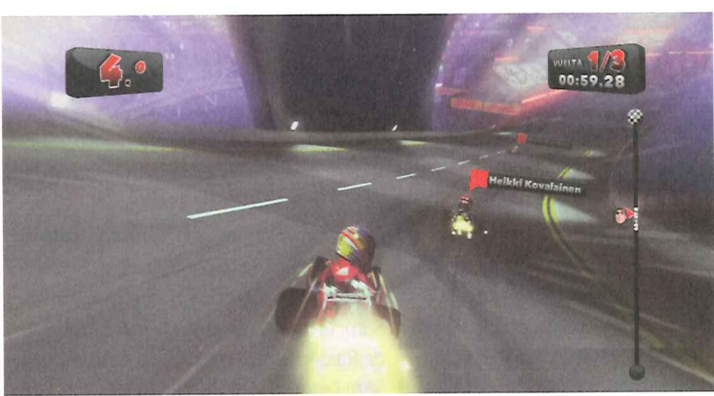
DONDE CABE UNO CABEN CUATRO. Así podrás jugar con amigos en pantalla partida sin tener que esperar turnos. Y aunque pueda parecer incómodo jugar con la pantalla dividida, la verdad es que no lo es.



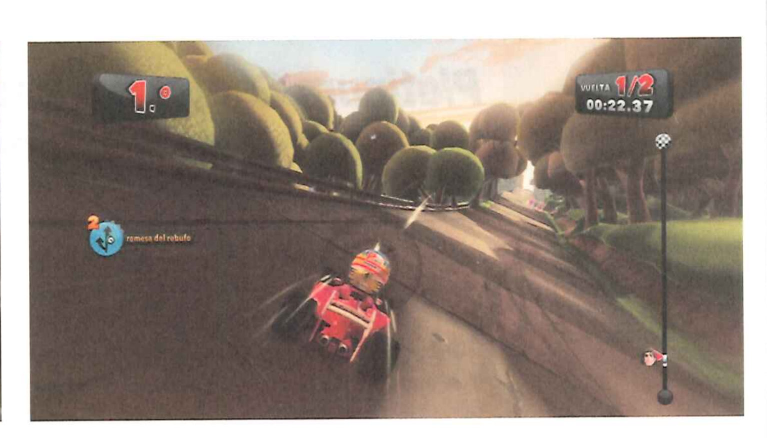
TRAYECTORIA. Podrás superar los torneos siempre que quieras y con el piloto que más te apetezca. De hecho, puedes cambiarlo en cualquier momento sin perder tus avances.



CONFETI LOCO. Así te quedarás cuando te choques contra un globo. Los plus que te lanzan son todos incómodos, desde la lluvia que te frena hasta la pompa que te encierra unos segundos.







EVALUACIÓN

✔ La cantidad de torneos disponibles y, por supuesto, las caricaturas. La exageración de los circuitos los hace tremendamente variados.

✘ Será divertido, pero no deja de ser repetitivo, además, es un género que ya se ha explotado bastante durante años y ya cansa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Cierto, no son nada del otro mundo, pero esa napia de Grosjean me ha ganado para siempre.	La musiquita añade humor, ya sea antes de empezar la carrera o cuando entras en boxes.	Pilotar no es difícil. Hay que saber acelerar y lanzar lo que tengamos en cuanto se acerque un piloto.	Lo bueno es que puedes jugar un ratito o varias horas seguidas.	Hasta doce personas contra las que jugar y arruinar el monoplaza. No está mal.	No verás caídas de frames, ni ralentizaciones, pero las pantallas de carga te pondrán de los nervios.
8,4	8,3	8,3	8,0	8,4	8,0



TOTAL

Karts formuleros para pasar un buen rato. Jugarás de vez en cuando, es el típico juego comodín.

8,3

PS3 PlayStation 3
PS VITA PlayStation Vita
PSP PlayStation Portable

VERSIÓN BETA
Analizamos los próximos lanzamientos

PS3 PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
No podría soñar con un juego mejor para poner punto y final a doce años de previews. Es sencillamente magistral.

Archiglorioso
★★★★★

Compañía
Konami
Programador
Platinum Games/ Kojima Prod.
Género
Acción/Sigilo



Metal Gear
Rising Revengeance

Platinum Games hace suyo el universo creado por Kojima y nos ofrece un despiporre de acción y chiflado rock nipón

Es difícil ser humilde cuando conviertes en platino todo lo que tocas. Hideo Kojima estaba desesperado por el punto muerto (por no decir directamente cancelación) en la que estaba sumido el proyecto *Metal Gear Solid Rising* y acudió a **Platinum Games**. Los padres de *Bayonetta* no se arrugaron ante semejante encargo, y mientras se autoproclamaban (a través de un delirante vídeo convertido ya en historia del videojuego) como «la mejor compañía de juegos de acción del mundo», acabaron el desarrollo en un tiempo récord. Y por lo que hemos podido comprobar en las oficinas de **Konami España**, no se quedaron cortos al echarse flores, porque este ***MG Rising Revengeance*** es sencillamente magistral. De momento, hemos exprimido a placer el prólogo y los tres primeros capítulos, y no podemos esperar al 21 de febrero para catar el resto. No vamos a ser tan necios como para destriparos todo lo que os espera durante las primeras horas de juego, pero permitidnos avanzar algunos detalles con la intención de convencer a aquellos fans de Kojima que juraron no tocar este juego ni con un palo. Flaco favor se están haciendo ya que, aunque se aleje del canon jugable de la saga *Metal Gear*, ***Revengeance*** es una maldita delicia, a la que **Platinum Games** imprime todo el talento y el desparpajo que les ha hecho famosos

¿Buscáis villanos carismáticos, al más puro estilo Kojima? Contad con ellos. Los «Vientos de Destrucción» de Desperado Enforcement LLC (Samuel Rodrigues, Mistral, Monsoon y Sundowner) se han ganado a pulso el acceso al panteón de malosos míticos de los *Metal Gear*. «Jetstream» Sam, el reverso chulesco (y mortal rival) de Raiden, nos ha recordado muchísimo a Sam Gideon (el protagonista de *Vanquish*). Por otro lado, Psycho Mantis y The Sorrow estarían orgullosos de Monsoon (el cyborg capaz de desmembrarse a voluntad), y la forma en que machaca psicológicamente (y físicamente) a Raiden tras hacerle escuchar los pensamientos de los enemigos que el héroe del juego va descuartizando con su espada. En estos detalles, y en otros mucho más evidentes (sí, volveremos a utilizar la caja de los *MGS* para infiltrarnos) se aprecia la huella de Hideo Kojima, aunque en manos »



No todos los cyborgs serán iguales. Algunos serán unos auténticos hachas con la katana... y otros encierran información valiosa en su mano izquierda.

Wolf
Con la tecnología del LQ-84i, Doktor le fabricará a Raiden un compañero de aspecto imponente.

El juego nos ofrecerá momentos tan épicos como este, cortando por la mitad a un Metal Gear Ray.

¿Poncho y sombrero de Mariachi? Si Raiden quería pasar desapercibido en México, lo tiene crudo.

MOSQUEARON A LA RUBIA EQUIVOCADA...

Entre estas dos imágenes media el enfrentamiento contra Sam Rodrigues, el componente de Desperado Enforcement LLC que dejará tan maltrecho a Raiden que necesitará un reboot total, tanto físico como mental. No es de extrañar que el rubio favorito de Kojima demuestre una frialdad sorprendente al cortar por la mitad a otros cyborgs, a los que llama cariñosamente «máquinas expendedoras andantes». Para saciar tu sed de energía no necesitarás una moneda: solo descuartizarlos en el punto exacto.

Platinum Games ha introducido algunos QTE, pero ligeros y simpaticones, como los de Bayonetta.



Activar el modo de Realidad Aumentada será imprescindible para lograr distinguir a los enemigos en plena oscuridad.

Boris
Jefe de Maverick Security Consulting, la PMC en la que Raiden se gana las baterías Tudor.

de **Platinum Games**, el proyecto *MGS Rising* haya virado a la pura acción. Si flipasteis en su día con *Bayonetta*, ***MGR Revengeance*** os va a dejar taquicárdicos. Preparaos para lonchear enemigos, coches, columnas y mechas con vuestra katana, abriendo cyborgs en canal para extraer de su interior sus células energéticas, trotando fachada abajo mientras una atronadora música heavy (¡cantada!) retumba por los altavoces del televisor y os enfrentáis a un *Metal Gear Ray*... ¡Y todo eso solo en el prólogo!

Los gráficos a 60fps, los villanos carismáticos, las chifladuras *Made in* **Platinum** (¡Raiden vestido de Mariachi!) se sustentan sobre una mecánica tan pulida como la kataka de Raiden. Incluso en el nivel normal de dificultad, ***Revengeance*** os hará morder el polvo a menos de que sepáis dominar los *parrys* (como habréis comprobado en la *demo* jugable incluida en *ZOE HD Collection*). A medida que vayáis liquidando enemigos, Doktor (el genio responsable de reconstruir al maltrecho Raiden, tras su primer encontronazo con Sam) os proporcionará diversas mejoras, en una suerte de tienda On-line, accesible desde el CODEC. Desde el entrañable canal de comunicaciones de los *Metal Gear* también es posible entrar en cualquier momento a las *VR Missions* que vayamos desbloqueando (para ello habrá que localizar los terminales escondidos por los escenarios, lo que aporta un ingrediente exploratorio/coleccionista bastante simpaticón al juego).

Los tres capítulos que probamos (La ficticia República de Abkhazia, México y Denver) dejan patente que en ***MGR Revengeance*** no solo vamos a encontrar acción vertiginosa y QTE chiflados (tranquilos, son bastante más simpáticos, y menos numerosos, que los que solemos sufrir últimamente), sino también infiltración de la buena. En todo momento tendremos la opción de avanzar a lo Atila, a pecho descubierto y partiéndonos la cara con todo el mundo, pero no tardaremos en descubrir que en algunos casos será más recomendable recurrir a la vista RA (Realidad Aumentada) y liquidar a los enemigos por la espalda. Sobre todo cuando necesitemos amputar la mano izquierda de determinados rivales para utilizar la información almacenada en ella. Pero no te emociones, porque esto no es la visión de detective de los *Batman* de **Rocksteady**: en cuantos pulses cualquier botón de ataque, se desactivará la RA. Esto es explotado por **Platinum Games** con bastante mala leche en un segmento determinado de México, en el que debemos atravesar un túnel completamente a oscuras. Solo con la RA activada podremos averiguar por dónde narices ir y, lo más importante, conocer la situación de los cyborgs enemigos. En esa situación, sacar la katana queda muy de macho... pero de macho muerto.

Desafortunadamente, no será posible ofreceros la *review* de ***Metal Gear Rising Revengeance*** cuando llegue febrero (a estas alturas de la revista, ya habrás descubierto que este es nuestro último número), pero de un *fanboy* de *Metal Gear* a otro, creedme si os digo que estamos ante uno de los títulos más prometedores de 2013. Su trepidante mecánica, absoluto desparpajo (la música de los combates contra los jefes es gloriosa) y sentido del humor compensan con creces los pocos defectos que le hemos encontrado (¿Por qué Denver está tan vacío?). Nos veremos en la cola de la tienda el próximo 21 de febrero. Que ustedes lo descuarticen bien.



El tanque GRAD es el sobrino tarugo de un Transformer: puede que su diseño sea tosco, pero es resistente como un chupachups de hierro.



Para neutralizar a estos cyborg gorileros será necesario amputarles cada miembro. Los tíos seguirán luchando a lo caballero negro de Monty Python.

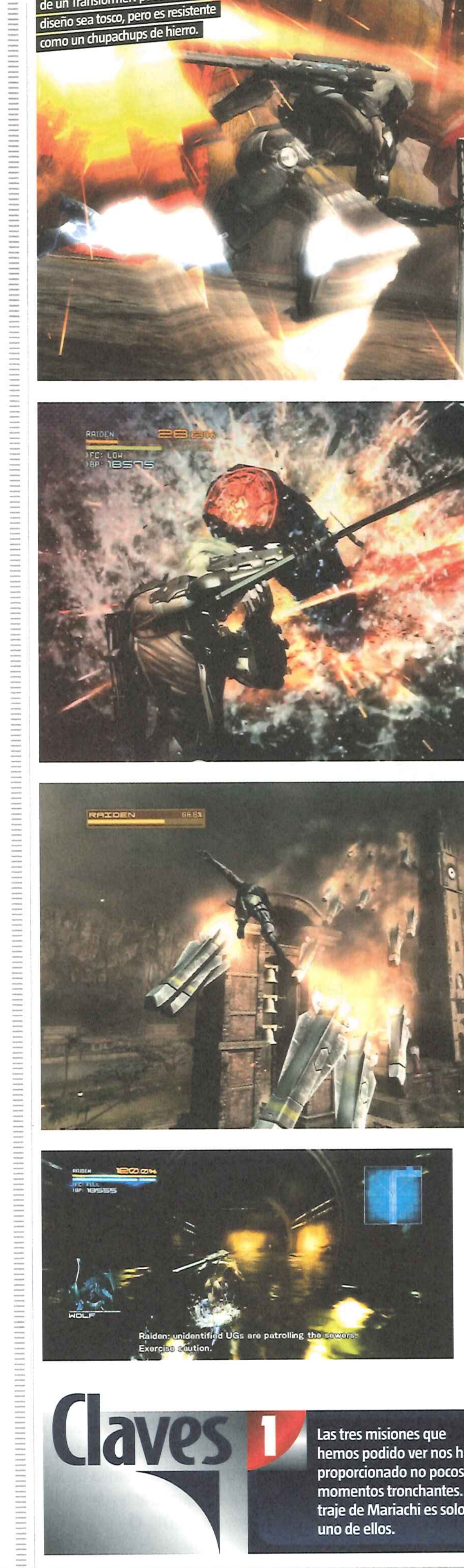




SI FLIPASTEIS EN SU DÍA CON BAYONETTA, MGR REVENGEANCE OS VA A DEJAR CON TAQUICARDIAS



Raiden saltando de misil en misil para alcanzar a su atacante. Puro Platinum Games.





Échame una mano, prima



Accede desde el CODEC al menú de mejoras de Raiden, gestionado por Doktor, el genio alemán que le reconstruyó tras el encontronazo con Sam. Tal y como él te indicará al principio del juego, los cyborg enemigos almacenan información de combate en la mano izquierda. Tendrás que dominar a fondo el uso de la katana para amputar los miembros con la suficiente limpieza como para no estropear «tu trofeo».



Claves

1 Las tres misiones que hemos podido ver nos han proporcionado no pocos momentos tronchantes. El traje de Mariachi es solo uno de ellos.



2 Aunque sea un juego de acción, esto no deja de ser un Metal Gear, así que habrá infiltración e incluso paseos dentro de la famosa caja.





JAVI SÁNCHEZ
Lara Croft empieza desde cero y es la mejor noticia para la saga y los jugadores desde el lejano 1996.

Arrebatador

★★★★★

Compañía
Square Enix
Programador
Crystal Dynamics
Género
Aventura



¡A flechazo limpio! Por cierto, Lara irá aprendiendo a usarlo con más destreza y recargar más rápido al subir de nivel.



Uno de los mejores momentos que hemos visto: un tiroteo donde las llamas van devorando una estructura cada vez más frágil.

¡LOS + DESEADOS de 2013!

Tomb Raider

Crystal Dynamics reinventa el género de la aventura

Una isla perdida sacada directamente de la mesa del equipo de *Perdidos* pone el telón de fondo a una aventura renovada en la que los géneros se cruzan y funden, resistiéndose a la clasificación directa y obligando a desempolvar el término aventura. O, para que nos entendamos: este viaje al pasado de Lara Croft va mucho, pero mucho más allá del aparente acercamiento a *Uncharted* (que algo hay) para erigirse en un juego donde los sistemas funcionan en orden de lo que te quieren ofrecer. Disparos, sigilo, exploración, puzzles (físicos, de una calidad orgánica que no estamos acostumbrados a ver), caza, fabricación de equipo, préstamos ligeros de los juegos de rol... Nuestras primeras horas con ***Tomb Raider*** nos han enseñado que, a la hora de contar la historia de la joven arqueóloga, en **Crystal Dynamics** no han escatimado en medios y variedad.

Pero lo mejor es que todo se ha hecho al servicio de la historia. El componente narrativo y emocional de la primera aventura de Lara Croft es el que dirige la orquesta de posibilidades, mostrando paso a paso cómo una joven arqueóloga se convierte en la aventurera más famosa de todos los tiempos, a castañazo limpio. Golpes, quemaduras, balazos y situaciones límite coquetean puntualmente con el realismo para ofrecernos una experiencia traumática, en la que Lara/el jugador no progresa por la promesa de una épica o el mero latrocinio de sus aventuras previas, sino por pura supervivencia, señalando con el dedo directamente a esa mezcla de fascinación y miedo que fueron los mejores momentos de *Resident Evil 4*.

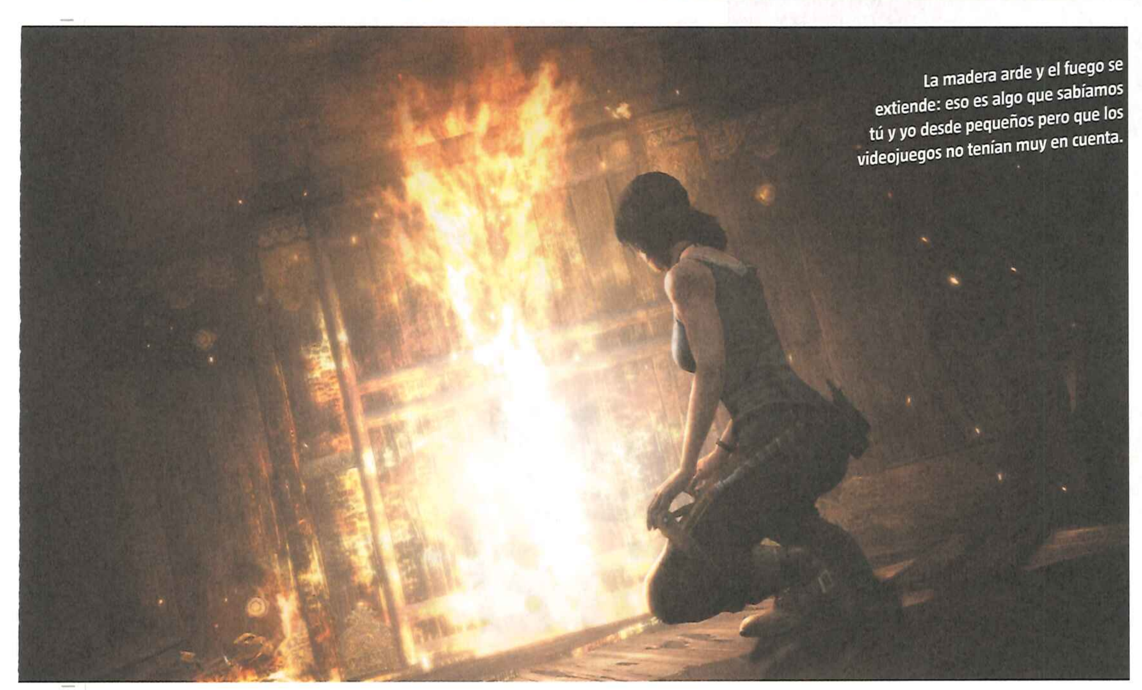
El resultado es un título apasionante, o al menos eso sugiere el primer nivel que jugamos a fondo, que da para más de tres horas entre secretos, búsquedas paralelas y sus propios y cambiantes objetivos, donde visitaremos subterráneos, edificios en llamas, complejos de comunicaciones abandonados... Puede que **Crystal Dynamics** haya optado por alejarse de los mundos abiertos, pero creednos: hay muchísimo por ver (y jugar) en unos niveles mucho menos lineales de lo que se ha vendido por ahí. Si el jugador renuncia a ir en línea recta a cambio de mirar un poquito alrededor, más o menos como pasaba -salvando las distancias- en *Dishonored*, va a encontrarse un contenido potente, incluyendo minisecciones de plataformeo y puzzle duro de guiño al espíritu de sus títulos anteriores.

Mientras tanto, lo que los jugadores van a encontrar es un *survival* vestido de acción, decorado con dos de las tecnologías más bellas que hemos visto en tiempo: el comportamiento del fuego y un sistema de animaciones dinámicas de suavísima factura que queremos ver implementado en todos los juegos a partir de ahora. Puede que la factura técnica de ***Tomb Raider*** no sea tan excelsa como la que ofrecen los magos de **Naughty Dog**, pero **Crystal Dynamics** tiene entre manos un juego que ya antes de salir le pone el listón muy alto a 2013.





Estamos muy a favor de que Lara haya robado las tumbas de todas las mecánicas útiles de los últimos 20 años: aquí, las coberturas, que te arreglan tanto un sigilo como un buen tiroteo.



La madera arde y el fuego se extiende: eso es algo que sabíamos tú y yo desde pequeños pero que los videojuegos no tenían muy en cuenta.



La iluminación, la física y el tratamiento de materiales del juego nos dejan turulatos: casi cualquier momento de nuestra partida tenía cualidades de cinemática.



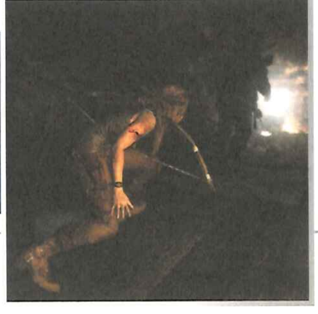


LOS DICHOSOS QTE...

El único pero que le hemos visto hasta ahora al juego es una presencia bastante alegre del QTE. Aunque en ocasiones esté bien empleado (como oportunidad de recuperar un salto pifiado o resolver un combate por la vía rápida), cuando la mecánica se emplea en segmentos de vida o muerte nos disgusta bastante.



1 El arco es tu mejor amigo: no solo permite disparar en silencio y cazar animales (usando las flechas para hacerse con sus pieles)...

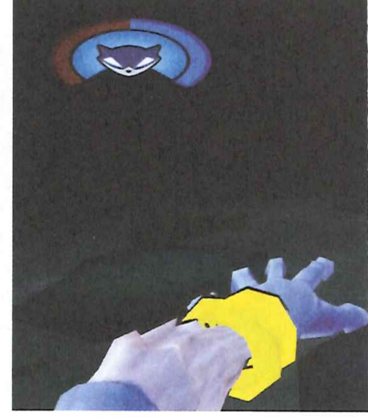




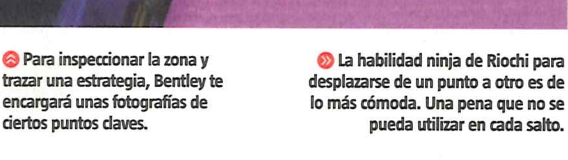
2 ...Sino que también es esencial para deshacerse de los enemigos con sigilo: Sam Fisher estaría orgulloso.





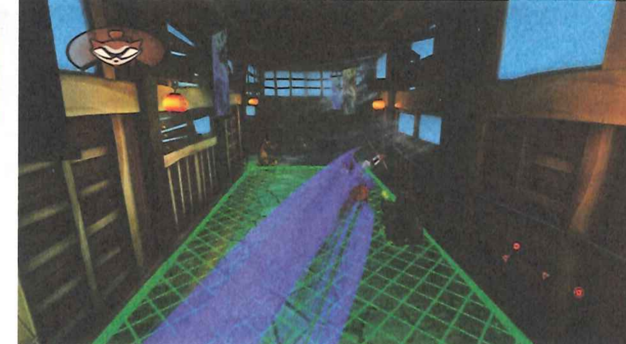






Para inspeccionar la zona y trazar una estrategia, Bentley te encargará unas fotografías de ciertos puntos claves.

La habilidad ninja de Riochi para desplazarse de un punto a otro es de lo más cómoda. Una pena que no se pueda utilizar en cada salto.



PRIMERA IMPRESIÓN



PAZ
Para los fans de Sly es un gran regreso, y para los que no han jugado nunca un buen momento de empezar.

Guante Blanco

★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
Sanzaru Games
Género
Aventura plataformera

Sly Cooper Ladrones En El Tiempo

Quien roba a un ladrón tiene cien años de perdón

Han pasado siete años desde que pudimos divertirnos con el último juego de Sly y por fin estamos cerca de poder disfrutar de una nueva aventura de este mapache de mano larga. Para ser un ladrón con tanto arte como Sly hay que tener una gran historia a sus espaldas. Y así es, pues desciende de una larga línea de ladrones de gran habilidad que han conservado todo su saber en el *Thievius Racconus*, un libro muy especial para las generaciones futuras. Sin embargo, cuando estas técnicas secretas comienzan a desaparecer del libro, Sly y sus amigos Murray y Bentley se dan cuenta de que algo va mal y, para resolverlo, viajarán al pasado en una máquina del tiempo adaptada a la furgoneta de Murray -¿alguien ha dicho DeLorean?-. Pero claro, las cosas nunca son tan fáciles como parecen y se irán complicando cada vez más.

En la versión a la que he jugado solo he podido visitar Japón, donde teníamos que ayudar a Rioichi, ninja -con unas habilidades estupendas y maestro del sigilo- e inventor del sushi. Dada la temática de la primera misión queda claro que visitaremos épocas y lugares tan característicos como el país del sol naciente.

Que los fans no teman por su estética *cartoon* porque **Sanzaru Games**, además de mantener los diseños originales, ha sabido transmitir las características de los otros juegos para que tenga ese regustillo tan de Sly a la vez que han innovado un poco para darle frescura. Cada personaje tendrá sus propias misiones y podremos alternarlos en la medida que estén disponibles. Además, una vez elijamos con quién queremos jugar podremos explorar la zona antes de comenzar la misión y así encontrar tesoros para nuestra guarida -para poder quedárnoslos tendremos que llevarlos a nuestro refugio dentro del tiempo establecido o tendremos que volver a empezar-, pistas para abrir la caja fuerte y recolectar monedas para adquirir mejoras y técnicas nuevas.

Otra de las novedades introducidas son los trajes con los que vestir a los personajes. Con ellos adquiriremos habilidades para sortear ciertas zonas o infiltrarnos como el traje de samurái, ignífugo, con un escudo que nos permite hacer rebotar bolas de fuego y con el que los guardias nos tomarán como un superior. Eso sí, olvídate de saltar con él. A través de las habilidades que nos da y también con sus limitaciones es una forma de hacernos pensar cómo combinarlas para poder infiltrarnos sin que nos atrapen.

Con ese bonito diseño *cartoon* -parece infantil, pero no lo es, claro que tampoco es *Borderlands*-, las cinemáticas, su característico humor, la cantidad de lugares y personajes que conoceremos a lo largo de la historia y lo enrevesada que se va volviendo, ***Sly Cooper: Ladrones En El Tiempo*** es un digno regreso de tan emblemáticos juegos de **PlayStation**.





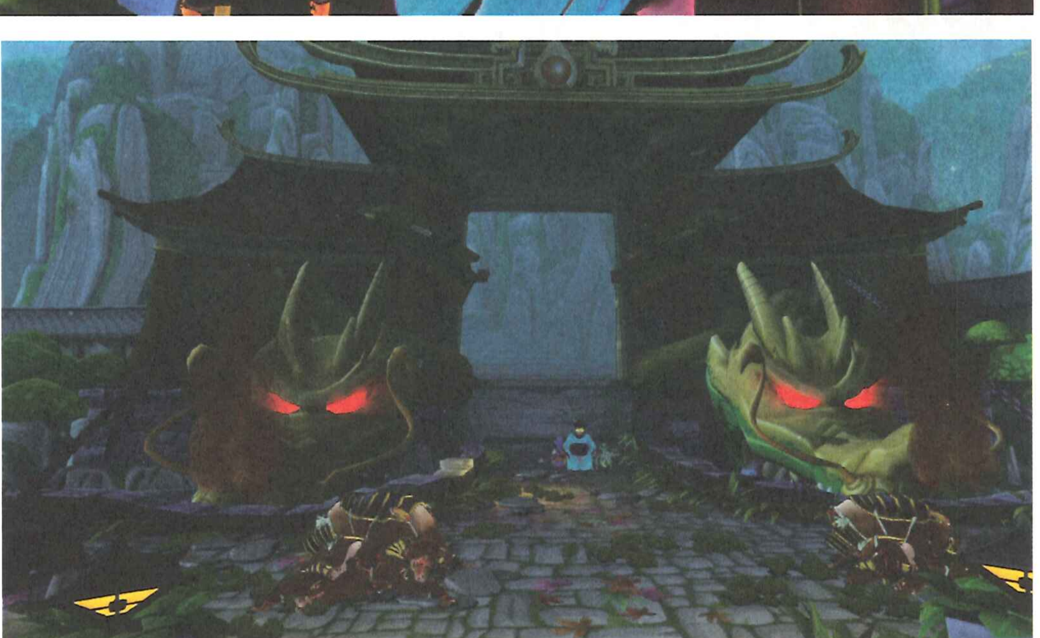


Cada personaje tiene sus propias técnicas de lucha, especialmente los antepasados de Sly, que tienen además ataques especiales.



El jefe no tiene muy buenos modales y será el primer enemigo final al que te tendrás que enfrentar.

En la cárcel por lo que se ve no se trata bien a los monitos, los tienen sometidos a torturas poco dolorosas pero de lo más molestas como las cosquillas o azotes.



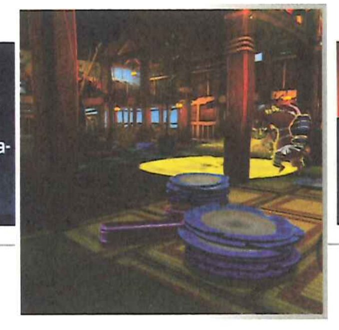
LOS MEJORES MINIJUEGOS

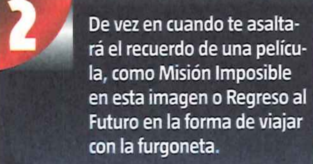
Por llamarlos de alguna forma, ya que son parte de la trama principal. Aunque el del baile sexy de geisha no es demasiado entretenido, las técnicas de hackeo de Bentley lo son, y mucho. Especialmente la que veis en la imagen con esa carga nostálgica. Así da gusto hackear sistemas, menos mal que en la vida real no es así.



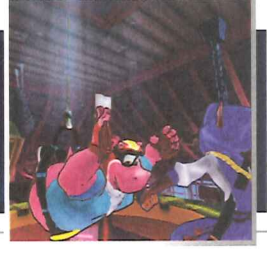
Claves

1 No dejes que esas luces te iluminen o los enemigos te detectarán, haciendo que falles las misiones de infiltración y te ataquen guardias más fuertes que tú.

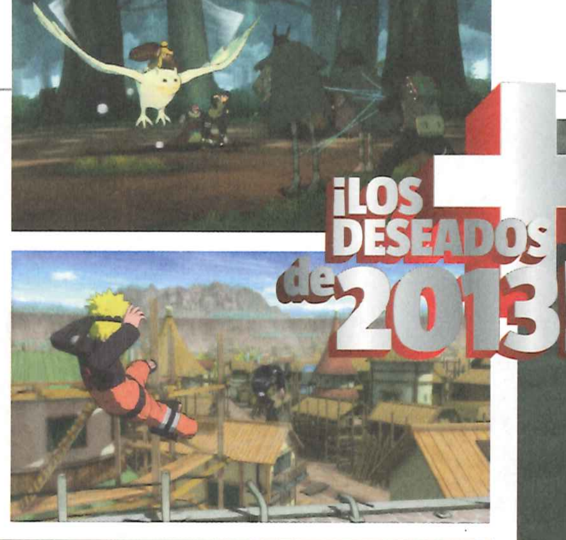




2 De vez en cuando te asaltará el recuerdo de una película, como Misión Imposible en esta imagen o Regreso al Futuro en la forma de viajar con la furgoneta.



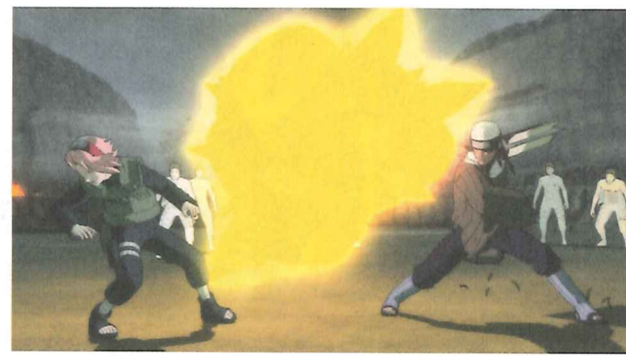






Seis ninjas contra Rock Lee... Nos preguntamos si la edición especial traerá una cuerda para atarse una mano a la espalda, de paso.

Entre personajes de apoyo y modos de peleas múltiples, Ultimate Ninja Storm 3 ya es cualquier cosa menos un versus al estilo tradicional.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

JAVI SÁNCHEZ
CyberConnect 2 amenaza con llenar un Blu-ray entero con tanto contenido.

Evolutivo
★★★☆☆

Compañía
Namco Bandai
Programador
CyberConnect2
Género
Tobas ninja

Naruto Shippuden: U.N.S. 3

La Cuarta Guerra Ninja llega a tu consola

Cada día nos llevamos una nueva sorpresa sobre el contenido del próximo ***Ultimate Ninja Storm***. Las dos últimas han sido más bien confirmaciones de lo que ya nos olíamos tras nuestro encuentro con Matsuyama en Tokio. Por un lado, nuestras sospechas sobre cierto zorro de nueve colas eran ciertas: el Kyubi contra el que pudimos luchar (manejando a media Aldea de Konoha) en la *demo* mostrada durante el **TGS** se confirma como personaje jugable, junto al resto de los Jinchuriki y sus respectivos Biju: recreaciones de Godzilla estilo ninja, allá vamos.

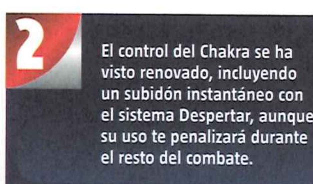
Por otro, también hemos sabido que el juego cubrirá la Cuarta Guerra Ninja, lo que promete un abanico de personajes extra que no sabemos hasta dónde llegara, porque de momento van bastantes más de 70 personajes confirmados. Si sumamos la cantidad de modos de juego previstos, está claro que al nuevo *Naruto* no le va a hacer sombra ninguna otra adaptación de anime en cuanto a cantidad de horas y mucho menos en cuanto a factura técnica y nuevas ideas, como la posibilidad de poder expulsar a los rivales del escenario (aunque pueden salvarse con los personajes de apoyo) o poder escoger el desarrollo de la historia en pleno combate. El «descanso» que se tomaron **CyberConnect 2** con *Generations* parece que ha servido para recargar la saga principal. Aunque el modo que más nos atrae es esa especie de Supervivencia que ya estaba presente en los títulos para portátil y que permitirá enfrentar a nuestro personaje predilecto contra una horda de ninjas. Con esta entrega, ***Ultimate Ninja Storm*** deja de ser un simple juego de lucha para convertirse en una adaptación de anime sin más límites que los que corran por la cabeza de Matsuyama y su equipo.





1 El estilo gráfico del juego sigue siendo su principal argumento a favor. Hace tiempo que dejó atrás en cuanto a calidad a la serie de animación, con un grandísimo cel-shading.





2 El control del Chakra se ha visto renovado, incluyendo un subidón instantáneo con el sistema Despertar, aunque su uso te penalizará durante el resto del combate.



T!ops PS3



1 =
DISHONORED
evaluación 9,5
Acción o sigilo, tú eliges cómo moverte en este mundo. Salva a tu víctima o condénala.
Bethesda 59,95€. +18 años jugado ☐



2 =
HITMAN ABSOLUTION
evaluación 9,3
El Agente 47 debe cumplir el contrato más peligroso, pero es traicionado por aquellos en los que confía.
Square Enix 59,95€. +18 años jugado ☐



3 N
DMC DEVIL MAY CRY
evaluación 9,2
Dante regresa con algo más que un cambio en su color de pelo y con la misma chulería de siempre.
Capcom 60,90€. +18 años jugado ☐



4 =
COD: BLACK OPS II
evaluación 9,2
Adéntrate en la Guerra Fría del siglo XXI con un montón de armamento de lo más sofisticado.
Activision 69,95€. +18 años jugado ☐



5 N
FAR CRY 3
evaluación 9,1
Irte a una isla paradisíaca y terminar luchando por tu vida entre facciones de mercenarios sí tiene precio.
Ubisoft 71,99€. +18 años jugado ☐



6 ↓
NFS MOST WANTED
evaluación 9,4
Toma el control de los coches más bonitos y caros y escapa de la policía en un desenfreno de carreras.
EA 69,95€. +7 años jugado ☐



7 ↓
BORDERLANDS 2
evaluación 9,6
No dejes pasar esta ambiciosa historia con nuevos personajes, entornos, habilidades y armas.
2K Games 60,95€. +18 años jugado ☐



8 ↓
FIFA 13
evaluación 9,5
Juega, entrena y disfruta en las mejores ligas del mundo, solo o con tus amigos.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐





9 =
ASSASSIN'S CREED III
evaluación 9,0
Acompaña a Connor en su papel en la Guerra de la Independencia y ve con Desmond hacia su destino.
Ubisoft 69,95€. +18 años jugado ☐



10 ↓
PRO EVOLUTION SOCCER 2013
evaluación 9,0
Toma en tus manos el control del equipo que más te guste en esta nueva edición de PES.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...





AVENTURA / ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG
DISHONORED BETHESDA 59,95€ +18	NFS MOST WANTED ELECTRONIC ARTS 69,95€ +7	SF X TEKKEN CAPCOM 59,95€ +12	TESV: SKYRIM BETHESDA 69,95€ +18




SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE	PS MOVE
COD: BLACK OPS II ACTIVISION 69,95€ +18	FIFA 13 EA SPORTS 71,99€ +3	COD: BLACK OPS II ACTIVISION 69,95€ +18	SORCERY SONY C.E. 39,99€ +12

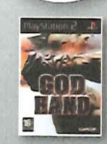
NUESTROS FAVORITOS







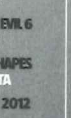
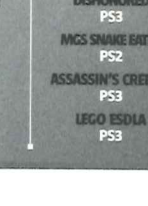



THE ELF	NEMESIS	ANNA	PAZ
DISHONORED PS3	GOD HAND PS2	ASSASSIN'S C. III PS3	MASS EFFECT 3 PS3
DRAGON'S DOGMA PS3	MGR REVENGEANCE PS3	BORDERLANDS 2 PS3	DISHONORED PS3
DARK SOULS PS3	BAYONETTA PS3	RESIDENT EVIL 6 PS3	MGS SNAKE EATER PS2
FAR CRY 3 PS3	OUT RUN 2006 C2C PS2/PSP	SOUND SHAPES PS VITA	ASSASSIN'S CREED II PS3
SINE MORA PS STORE	MGS SNAKE EATER PS2	LONDON 2012 PS3	LEGO ESDLA PS3



LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. CALL OF DUTY BLACK OPS II (EDICIÓN NUKETOWN-ACTIVISION)
2. ASSASSIN'S CREED III (SPECIAL EDITION-UBISOFT)
3. FIFA 13 (EA SPORTS)
4. CALL OF DUTY BLACK OPS II (ACTIVISION)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 2013 (KONAMI)
6. FAR CRY 3 (UBISOFT)
7. FORMULA 1 2012 (CODEMASTERS)
8. NEED FOR SPEED MOST WANTED (ELECTRONIC ARTS)
9. NBA 2K13 (2K SPORTS)
10. WONDERBOOK: EL LIBRO DE LOS HECHIZOS (SONY C.E.)

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES



1. DOUBLE DRAGON NEON



2. OKAMI HD

3. THE UNFINISHED SWAN

4. SINE MORA



5. BLACK KNIGHT SWORD

El Top de... Inés Barriocanal



1. NI NO KUNI: LA IRA...
2. SAGA FINAL FANTASY
3. SAGA GOD OF WAR
4. BAYONETTA (PS3)
5. SAGA RESIDENT EVIL
6. SAGA TOMB RAIDER
7. SAGA TONY HAWK'S
8. EL HOBBIT (PS2)
9. CATHERINE (PS3)
10. L.A. NOIRE (PS3)



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación **9,3**
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **COD: BLACK OPS D.** (ACTIVISION)
2. **LITTLE BIG PLANET** (SONY C.E.)
3. **FIFA 13** (EA SPORTS)
4. **MOTORSTORM RC** (TARJETA DE MEMORIA 8GB, SONY C.E.)
5. **NFS MOST WANTED** (EA)
6. **LEGO ESDLA** (WARNER BROS.)
7. **AC III: LIBERATION** (UBISOFT)
8. **MODNATION RACERS** (TARJETA DE MEMORIA 16GB, SONY C.E.)
9. **SONIC & ALL-STARS RT** (ED. LIM. SEGA)
10. **LITTLE DEVIANTS** (TARJETA DE MEMORIA 16GB, SONY C.E.)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN




UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN



NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS
49,95€ +7

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
49,95€ +12

DEPORTES



FIFA 13
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
40,95€ +7

ON-LINE



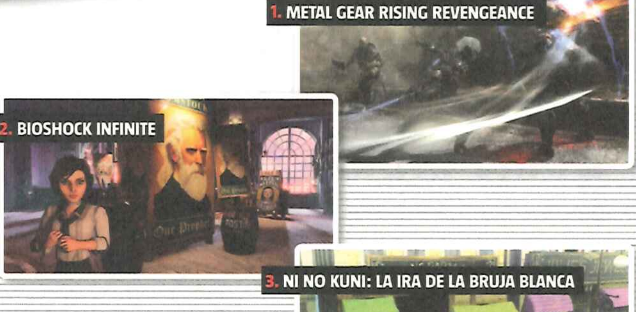
COD BO DECLASSIFIED
ACTIVISION
44,95€ +18

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12

¡¡LO MÁS ESPERADO!!



1. METAL GEAR RISING REVENGEANCE

2. BIOSHOCK INFINITE



3. NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

4. GRAND THEFT AUTO V



5. THE LAST OF US



1 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación **9,0**
Sackboy da el salto de PS3 a PS Vita en este divertidísmo plataformas.
Sony C.E. 40,95€. +7 años jugado ☐

2 =
GRAVITY RUSH
evaluación **9,2**
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación **9,2**
Dos clásicos de la historia del videojuego al alcance de tu PS Vita y en HD. ¡Snake!
Konami 29,99€. +18 años jugado ☐

4 =
FIFA 13
evaluación **7,0**
Decide el futuro de la Liga en la hermosa pantalla OLED de tu PS Vita.
Sony C.E. 49,95€. +3 años jugado ☐



5 =
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
evaluación **8,5**
Los coches más caros y rápidos listos para correr por la ciudad huyendo de la poli...
EA. 49,95€. +7 años jugado ☐



6 =
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación **9,3**
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐



7 =
STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación **9,3**
Las dos grandes sagas de lucha se enfrentan en PS Vita sin cortarse un pelo.
Capcom 49,95€. +12 años jugado ☐



8 =
RAYMAN ORIGINS
evaluación **9,0**
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



9 =
COD BLACK OPS DECLASSIFIED
evaluación **7,8**
El esperado shooter de Treyarch llega por fin con un estupendo multijugador.
Activision. 44,95€. +18 años jugado ☐



10 =
ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION
evaluación **7,8**
Otra historia de la hermandad de asesinos, esta vez desde el punto de vista de Aveline.
Ubisoft 50,99€. +18 años jugado ☐





Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.





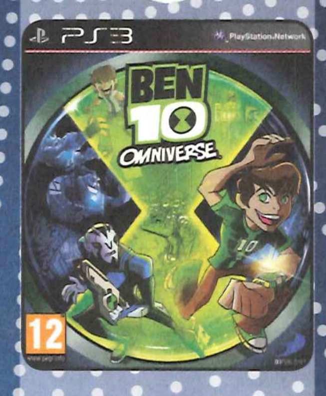


ASSASSIN'S CREED III



AÑADIR AL PEDIDO





Lector PlayStation Revista Oficial - España

BEN 10: OMNIVERSE

AÑADIR AL PEDIDO







Lector PlayStation Revista Oficial - España

LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



AÑADIR AL PEDIDO





Lector PlayStation Revista Oficial - España

EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES



AÑADIR AL PEDIDO







Lector PlayStation Revista Oficial - España

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED



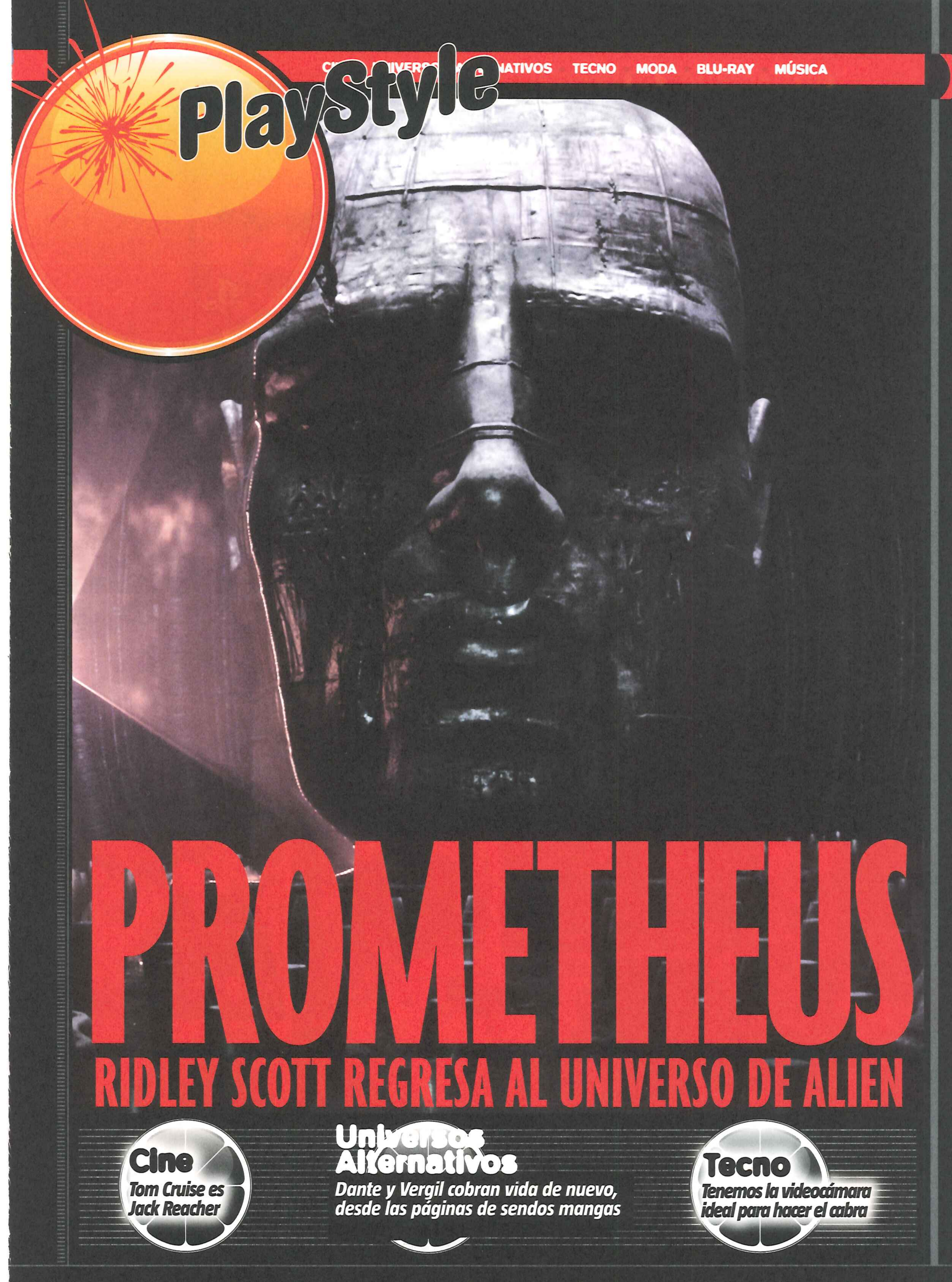
AÑADIR AL PEDIDO

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL. OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2013









CINE UNIVERSOS ALTERNATIVOS TECNO MODA BLU-RAY MÚSICA
PlayStyle
PROMETHEUS
RIDLEY SCOTT REGRESA AL UNIVERSO DE ALIEN
Cine
Tom Cruise es Jack Reacher
Universos Alternativos
Dante y Vergil cobran vida de nuevo, desde las páginas de sendos mangas
Tecno
Tenemos la videocámara ideal para hacer el cabra

En Buena Compañía

Muchos han sido los famosos que han posado ante nuestras cámaras para sumergirse en el mundo PlayStation. Aquí tenéis una pequeña selección de los que han aparecido en los últimos 40 números de la revista. Le damos las gracias a todos ellos por su colaboración, así como a nuestros fotógrafos. Y, por supuesto, a la persona que ha conseguido traerlos a todos, la inigualable Ana Márquez.



Carlos Jean

Cristina Pedroche

Marta y Flipy

Virginia Labuat

Dani Martín

El Pescao

Borja y Joseba

Vega

Melendi

Conchita



POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA, DANI SANZ Y SARA CERRADA







PROMETHEUS

Ridley Scott regresa al universo Alien en una suerte de precuela que ofrece más preguntas que respuestas.



Nadie estaba más interesado en generar *hype* que el propio Ridley Scott, pero lo cierto es que los fans de *Aliens* pusimos demasiadas espectativas en esta precuela desde el mismo momento en que supimos que se nos revelaría el origen del *Space Jockey*, uno de los iconos del clásico de 1979.

Prometheus es una excelente pieza de ciencia-ficción, con una fuerza visual inapelable pero si algo se le puede achacar (aparte de esos agujeros de guion que tanto han dado que hablar) es su indecisión a la hora de concretar su relación con la criatura diseñada por H.R. Giger mas allá de unos cuantos relieves en las paredes y una secuencia final que es mero fan service. Las escenas eliminadas aportan algunas respuestas pero no todas las que reclama el espectador al final del metraje. Aun así, es lo mejor que ha dado la franquicia desde el *Aliens* de James Cameron.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

Director: **Ridley Scott** Reparto: **Noomi Rapace, Michael Fassbender, Charlize Theron, Idris Elba.**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
29,95 € (BD 3D+BD+DVD), 21,95 € (BD+DVD+C. Digital)

TED

Ternura, chistes guarros y homenajes a Flash Gordon

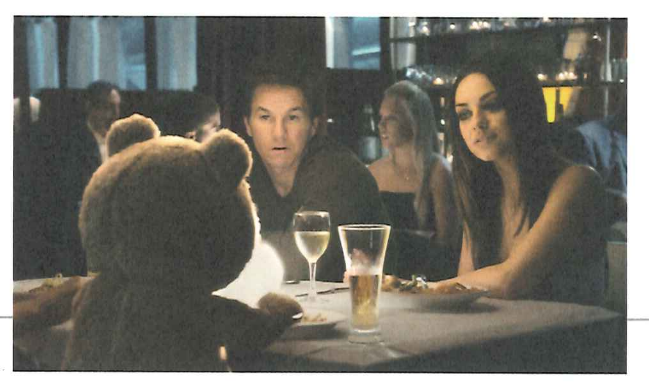


El creador de *Padre de Familia*, Seth MacFarlane, debuta en el cine de imagen real como director, guionista y el actor que da vida (a través del *motion capture*) a Ted, el oso de peluche que acompaña a Mark Wahlberg desde su infancia hasta los 30 y muchos años. Porrero, borracho y bastante salido (a pesar de no tener genitales), Ted es la antítesis de Mimosín y la estrella absoluta de una comedia desternillante que va más allá del gag inicial de ver a un adorable osito comportarse como un solterón fiestero. Los diálogos son brillantes, el doblaje de Ted (a cargo de Santi Millán) es sorprendentemente bueno (salvo por un par de morcillas infames a cargo de su novia choni) y los que érais niños en los años 80 no daréis crédito al homenaje que MacFarlane dedica al *Flash Gordon* de Dino De Laurentiis. Una comedia redonda que nos hace preguntarnos por qué MacFarlane no se prodiga más en el cine.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Seth MacFarlane** Reparto: **Mark Wahlberg, Mila Kunis, Seth MacFarlane, Sam J. Jones, Norah Jones, Tom Skerrit.** Distribuye: **Universal Home Ent.**
22 € (BD+Copia Digital), 17 € (DVD)







EL LEGADO DE BOURNE

Matt Damon no era el único agente supervitaminado y supermineralizado



Cerrada la trilogía del *Bourne* original, había que seguir ordeñando la franquicia que revolucionó el cine de acción, así que en **Universal** no se rompieron mucho la cabeza, e imaginaron cómo afectarían las acciones de *Bourne* al resto de cobayas de los programas encubiertos del gobierno de EE.UU. Tony Gilroy (el guionista de la trilogía *Bourne*) nos presenta a Alex Cross (Jeremy Renner) como uno de los agentes del programa Outcome, a los que se le está dando matarile antes de que el escándalo *Treadstone* acabe salpicando al resto de operaciones. Cross venderá caro su pellejo, mientras persigue a sus verdugos por medio planeta.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Tony Gilroy**
Reparto: **Jeremy Renner, Rachel Weisz, Edward Norton**
Distribuye: **Universal**
22 € (BD+Copia Digital), 17 € (DVD))



PINOCHO

Madera y pantaloncitos a 1080p



Hace la friolera de 72 años que el gran Walt adaptó en forma de largometraje el oscuro cuento del italiano Carlo Collodi. Quizás ***Pinocho*** resulte un tanto siniestra a los espectadores más jóvenes pero la imagen de la ballena gigante y los compañeros del infante de madera, mutando en burros bajo la acción del tabaco se han convertido en dos estampas icónicas del cine de animación, al igual que ese grillo con chistera que ejerce de conciencia, y que como el resto de personajes, luce impresionante gracias a la magia del *Blu-ray*.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Varios**
Distribuye: **Walt Disney Studios**
23,99 € (BD)





ROCK OF AGES

Algunas joyas del hair metal y un Tom Cruise en estado de gracia (y embriaguez)



Cualquier fan del metal mirará siempre con nostalgia al *Sunset Strip* de los años 80, la meca de los cardados y el spandex. Allí transcurre esta divertida comedia musical, que tiene en sus secundarios su mejor baza. La historia de amor de los abofeteables Julianne Hough y Diego Boneta es el peaje a pagar por disfrutar de Alec Baldwin, Russell Brand y sobre todo Tom Cruise en la piel del mítico (y ficticio) Stacee Jaxx. Ojo a los extras, que incluyen entrevistas a gente tan mítica como Brett Michaels, Dee Snyder o Sebastian Bach. Si no sabes quienes son deja de escuchar Radio Olé.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Adam Shankman**
Distribuye: **Warner Bros Home Ent.**
19,95 € (Blu-ray)
18,45 € (DVD)





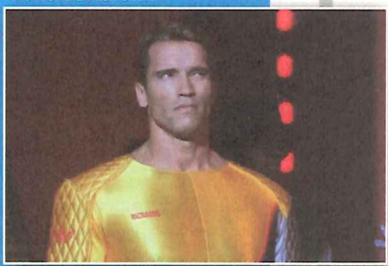
WILLOW CUMPLE 25 AÑOS «A LO GRANDE»

Madre mía, que viejos somos ya algunos. En 2013 se cumplirán 25 años del estreno de ***Willow***, y **Lucasfilm** y **20th Century Fox** van a celebrarlo, remasterizando por primera vez la película en BD y acompañándola de extras exclusivos. Llegará en marzo con escenas eliminadas, documentales y mucho más.



YO SOY LA JUSTICIA

Dredd ha sido una de las películas que mejor sabor de boca nos dejaron este 2012. Por eso no podemos dejar de emocionarnos ante la noticia de que llegará en *Blu-ray* (tanto en formato normal como en 3D) el próximo Febrero, de la mano de **Aurum**.

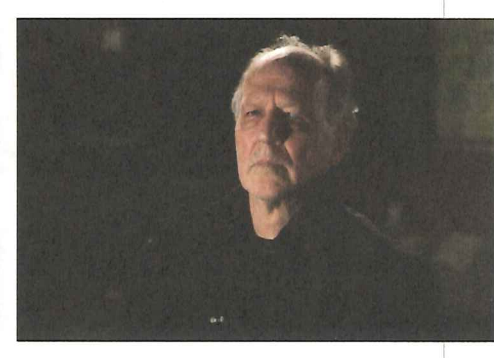


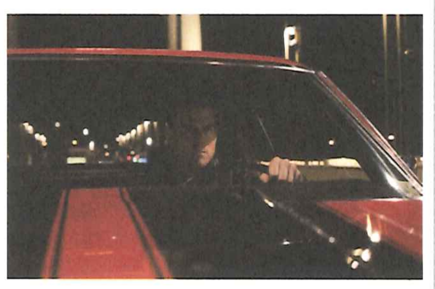
AQUEL ARNOLD TELEVISIVO

Perseguido fue una de las películas más divertidas que rodó Schwarzenegger en los 80, pero problemas de distribución la han convertido en una rareza desde tiempos del VHS. Por eso no deberíais dejar pasar la oportunidad de haceros con ella, ahora que acaba de salir en BD.

POR BRUNO SOL

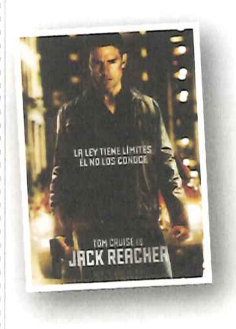






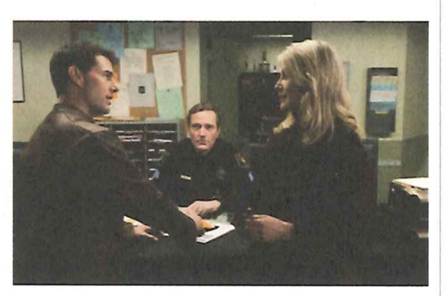
JACK REACHER

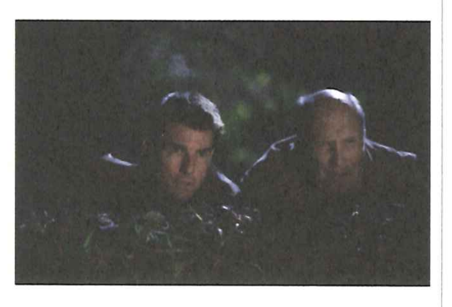
El antihéroe de los bestsellers de Lee Child debuta en la Gran Pantalla con el rostro de Tom Cruise. ¿Otra franquicia en ciernes?



Director
Christopher McQuarrie
Género
Thriller/Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Paramount Pictures
www.jackreachermovie.com

Apostamos por ello. Porque ***Jack Reacher***, la adaptación cinematográfica de *Un Disparo*, (la novena novela de la saga creada por Lee Child) funciona como un reloj. Reacher es un ex-policía militar que vaga por EE.UU. en autobuses de línea, comprando su ropa en mercadillos y sin ningún tipo de documentación que pueda identificarle (ni siquiera tiene carné de conducir). Un tipo imposible de localizar que sin embargo acude a la llamada de otro veterano de guerra acusado de matar, a sangre fría, a cinco viandantes con un rifle de francotirador. La película de Christopher McQuarrie (responsable del guión de *Valkiria*) arranca como un *thriller* al uso, pero a lo largo de sus más de dos horas de metraje también hay acción y no pocos golpes de humor. Es cierto que Cruise no es el armario ropero que Child describe en sus libros pero aquí vuelve a demostrar una versatilidad a la que pocos actores taquilleros se atreverían hoy en día. Si en *Rock Of Ages* encarnó a la perfección la caricatura del rockero pasado de rosca, aquí afronta un personaje antipático, chulo y parco en palabras que sin embargo logra ganarse la empatía del espectador. Y no es el único en hacerlo. El legendario Werner Herzog abandona por una vez la silla de director para componer a un villano tan sorprendente como terrorífico, que roba cada plano en el que aparece.





EL HOBBIT UN VIAJE INESPERADO

De vuelta a la Tierra Media.

El descomunal éxito de la trilogía de *El Señor de los Anillos* no impidió que la gestación de ***El Hobbit*** fuera un suplicio que se llevó por delante incluso a Guillermo del Toro (el mexicano, enfrascado ahora en los mechas gigantes de *Pacific Rim*, se reservó el papel de consultor creativo además de estar acreditado como guionista). Finalmente, fue el propio Peter Jackson quien volvió a ponerse tras las cámaras expandiendo el texto de Tolkien (apenas 300 páginas) a lo largo de tres películas. La primera de ellas acaba de estrenarse, (las otras llegarán en 2013 y 2014) y aunque despliega escenas notables y una ambientación magistral, se notan demasiado los esfuerzos por inflar el material original. Con dos películas habría bastado. Aunque los fans de Tolkien pagarían por cinco más.

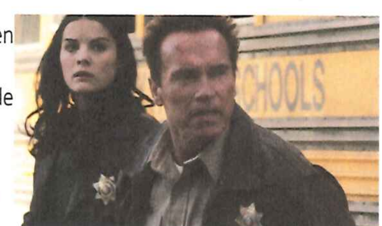


Director
Peter Jackson
Género
Fantasía/Aventuras
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
Warner Bros
www.thehobbit.com

EL ÚLTIMO DESAFÍO

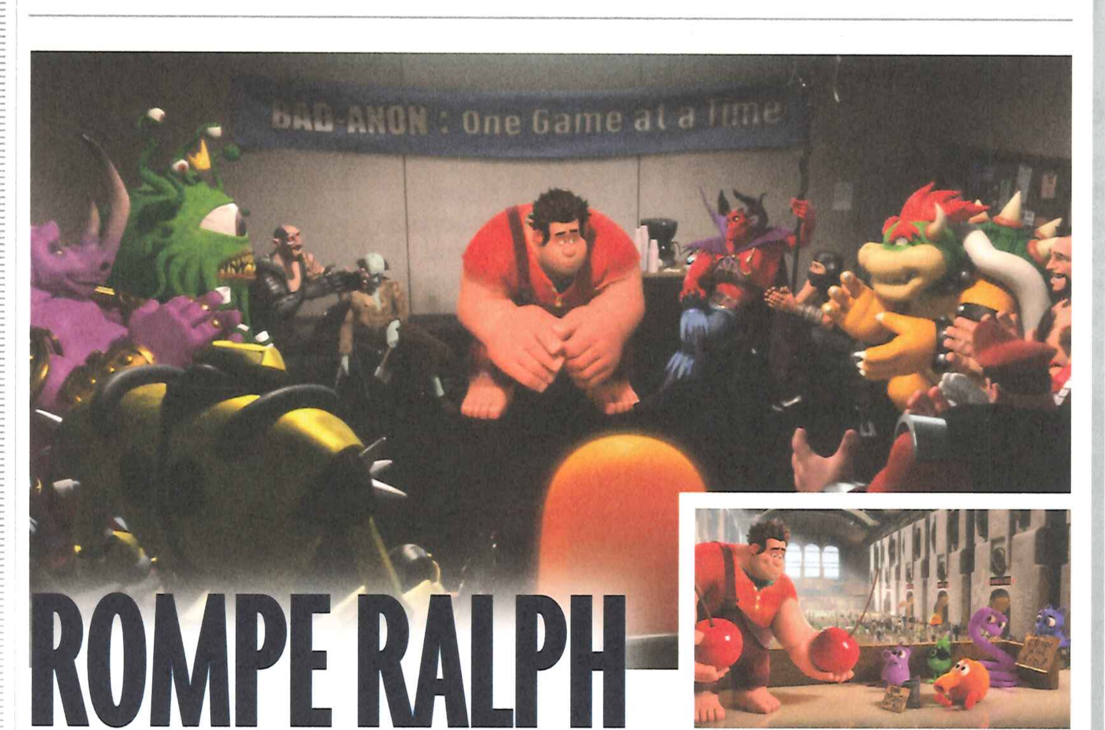
Arnie ha vuelto... para detener a Eduardo Noriega.





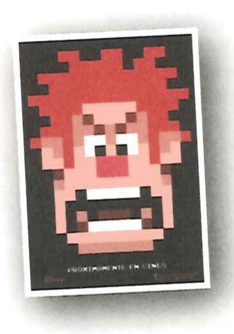
Su participación en la secuela de Los Mercenarios fue solo el aperitivo para el retorno de Schwarzenegger al cine de acción. Volverá a reunirse con Stallone (¿quién nos lo hubiera dicho en los años 80?) en *The Tomb*, pero antes le veremos protagonizando la primera película americana del coreano Kim Jee-Woon, director de *Encontré al Diablo*. En ***El Último Desafío***, Arnie encarna a un veterano sheriff de pueblo convertido en el último obstáculo en la fuga de un capo de la droga (Noriega) hacia México. Con algo de ayuda de la fauna local (Johnny Knoxville incluido), el ex-gobernador de California nos demostrará que a sus 65 años, aún está lejos de la jubilación. Aunque algo cascado sí que se le ve. Que pida consejo a Sly.

Director
Kim Jee-woon
Género
Acción
País de origen
EE.UU
Distribuidora
DeAPlaneta
www.deaplaneta.com/es/el-ultimo-desafio



ROMPE RALPH

Un emotivo, y divertidísimo, homenaje a la era dorada de los salones recreativos. ¿Cuántos cameos lograrás descubrir?



Director
Rich Moore
Género
Animación
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Walt Disney Studios
www.disney.es/rompe-ralph

No podríamos pedir una película mejor para despedirnos de vosotros que esta delicia animada que rebosa amor por la cultura de los videojuegos. Repleta de cameos y guiños geniales, algunos muy evidentes y otros no tanto (aún sigo sin creerme la aparición de Neff, el jefazo final del mítico *Altered Beast*), ***Rompe Ralph*** encadena una referencia tras otra a la edad de oro de los salones recreativos para contarnos la historia de un villano de *coin-op* ochentera (inspirada, sin disimulo en *Donkey Kong*) cansado de morder el polvo durante más de 30 años. Tras abandonar su recreativa probará fortuna en otras placas (incluyendo una parodia de *Call Of Duty*) hasta aterrizar en una suerte de *Mario Kart* en la que trabará amistad con Vonellope Van Schweetz, un adorable error de programación.

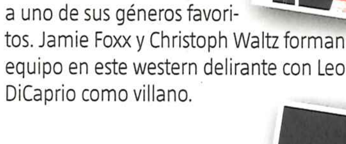
El código **Konami**, *Q*bert* y sus enemigos pidiendo limosna, villanos (Kano, Bowser, Clyde, Zangief, Bison...) haciendo terapia de grupo, *Road Blasters* y el bar de *Tapper*... los niños se divertirán con ***Rompe Ralph***, pero serán sus padres (o cualquier adulto que ronde los 40) quienes acaben atrapando al vuelo los mil y un homenajes a una era inolvidable. Se habla de una secuela... ya no estaremos aquí, pero nos veréis los primeros en la cola de la taquilla.

OTROS ESTRENOS

DJANGO DESENCADENADO

El western bizarro de Tarantino

Ya tardaba el bueno de Quentin en rendir homenaje a uno de sus géneros favoritos. Jamie Foxx y Christoph Waltz forman equipo en este western delirante con Leo DiCaprio como villano.



IRON MAN 3

Tras Los Vengadores, llega la resaca...

Tony Stark regresará en abril, y esta vez a las órdenes del mítico Shane Black. Y atentos, porque entra en escena uno de los villanos míticos de los comics de hojadelata: el Mandarín.



G.I. JOE: LA VENGANZA

Willis y The Rock, juntos. No queremos más.

Nos pusieron los dientes largos y al final se cayó de la cartelera veraniega. Pero parece que en marzo la veremos por fin. ¡Hurra!

TRÁILERS



MAN OF STEEL

manofsteel.com

La polémica sobre el reboot de Supermán se ha multiplicado con el segundo tráiler. Clark Kent con barba, pochismo Made in Nolan... Confiemos en el General Zod para que le meta un poquito de marcha a la película.



PAFICIC RIM

www.pacificrimmovie.com

El mejor tráiler de 2012, y lo más esperado de 2013. Guillermo del Toro. Monstruos gigantes. Mechas como montañas. ¿Alguien ha dicho Godzilla? ¿Y Mazinger Z?

POR BRUNO SOL



DEVIL MAY CRY

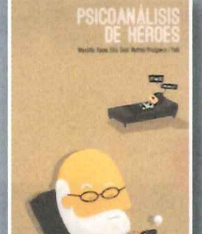
Demonios deslenguados de ojos rasgados

Como parte del proceso que ha llevado a la desaparecida **Ediciones Glénat España** a transmigrar su alma al cuerpo de **Editores de Tebeos** (**EDT**), las librerías se han llenado con recopilaciones de material anteriormente publicado bajo el sello de **Glénat**. En este caso concreto, hablamos de la expansión del universo de videojuego *Devil May Cry* como tomos de shōnen manga. Dos, para ser exactos; los que se centran en las figuras de Dante y Vergil, ya que finalmente se ha quedado fuera del paquete esa tercera entrega inicialmente prevista que relataría la historia de Lady. El resultado es disfrutable aunque se quede a medio camino entre el bien y el mal.



Autor: **Suguro Chayamachi**
Editorial: **Editores de Tebeos**
PVP: **10 €**

LIBROS



Psicoanálisis de Héroes

Una terapia peligrosa

Dicen que «cada criatura tiene un poquito de locura». Todos sin excepción, incluyendo cualquier representante del variopinto mundo Disney, superhéroes que salvan al mundo enfundados en un ceñido pijama o incluso aquellos entrañables personajes de la ficción animada televisiva de los años ochenta y noventa; todos ellos se tumban en el diván del psiquiatra y cuentan sus súperpajas mentales a golpe de viñeta humorística. Tiene altibajos, como cualquier obra de estas características; pero entre risas y lamentos, nos sentiremos identificados. Al fin y al cabo, de héroes y locos, todos tenemos un poco.

Autor
Varios
Editorial
Diábolo Ediciones
P.V.P. **11,95 €**

Extra Life

Pensando en torno a la pixelogía

Desde aquel paso previo en el cual los videojuegos dejaron de ser aquel (nunca bien considerado) entretenimiento para niños y se convirtieron en medio maduro que mueve montañas narrativas, masas humanas y grandes sumas de dinero, se han escrito ríos de tinta y ensayos de índole no necesariamente lúdica que cargan las tintas en lo filosófico o lo político. Como los que recoge este volumen: expertos relacionados con el mundo del videojuego entre los que destaca el mismísimo Hideo Kojima, analizan desde diferentes perspectivas títulos tan representativos como *Grand Theft Auto*, *Los Sims* o *Half-Life 2*.



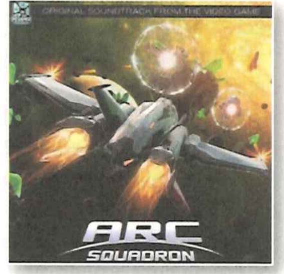
Autor
Varios
Editorial
Errata Naturae
P.V.P. **19,90 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



ZEN PUZZLE GARDEN
JERAMIAH ROSS («MODULE»)
★★★★☆

Una banda sonora que empieza pareciendo un claro ejercicio de subrayado musical inane sin potenciar con su efecto acústico la experiencia del jugador, pronto se revela como un tintineante arrullo telepático, impactantemente cercano, prácticamente epidérmico; un punto de apoyo contextualizador fundamental que se engalana de instrumentación mientras presume de composición. ¿Que son solo cuatro temas, dirán algunos? Nah. Lo corto no quita lo valiente. (3,96 €) iTunes Store



ARC SQUADRON
MIKE AULT
★★★☆☆

Primero, una verdad irrefutable: todos los matamarcianos tienen buena banda sonora. Usualmente siguen un canon acústico que consiste en realizar certeros disparos musicales apuntando al punto rítmico neurálgico del jugador. Y aquí, Mike Ault despliega un optimista festival de delicias percusivas con marcado sabor japonés, tan bailable como tarareable... Pero su error ha sido seguir la regla sin imaginación, con lo que ha caído en picado en la rutina. (28 €) Play-Asia

A ESCALA



DANTE SPARDA
Este chico es un demonio

Con un espadón por banda y sus inseparables pistolas Ébano y Marfil a toda mecha, no corta el mar y tampoco vuela; simplemente es el mejor adorno de escritorio posible para los fans de *Devil May Cry 3*, entrega en la que se basa la apariencia que luce Dante en esta impresionante figura.

Distribuidor: **Kotobukiya**
Tamaño: **30 cm.**
Precio: **133 $**

EMILE «LILI» BISHOUJO
Mujer Blanca Letal

Diseñadas por el ilustrador japonés Shunya Yamashita, la serie Bishoujo (con aspecto manga) de *Tekken Tag Tournament* hará las delicias de los fans del Torneo del Puño de Hierro, a través de figuras como poco, sugerentes, como esta estupenda Emile de Rochefort.

Distribuidor: **Kotobukiya**
Tamaño: **23 cm.**
Precio: **64,99 $**

NAKED SNAKE
Homo homini Snake

Articulado y con un montón de piezas extra para intercambiarle armas y manos con diferentes posturas (incluye incluso una caja para que lo camufles), este Naked Snake es un gran homenaje que puedes darte, en el año en que la saga cumple 25.



Distribuidor: **Hot Toys**
Tamaño: **38 cm.**
Precio: **214,99 $**

POR ANNA, DRAGÓCULA Y ADONÍAS


PlayStyle
Moda
DmC Devil May Cry
Te damos las claves para que vistas como Dante y afrontes al año nuevo como un auténtico héroe.
DIESEL
Cadena de cordón en acero y colgante de cuero con detalles en acero, de Diesel 69 €
Abrigo con jersey en el interior y mangas de piel, de Zara 129 €
Camiseta básica con tejido jaspeado y bolsillo, de Pull & Bear 9,99 €
Jeans skinny con acabado desgastado, de New Yorker 39,95 €
Bota en piel con cordones, con doble refuerzo en tobillera, de Callaghan, 122 €
POR ANA MÁRQUEZ

VÍDEOS DE PRIMERA

VIDEOCÁMARA SONY ACTION CAM HDR-AS15

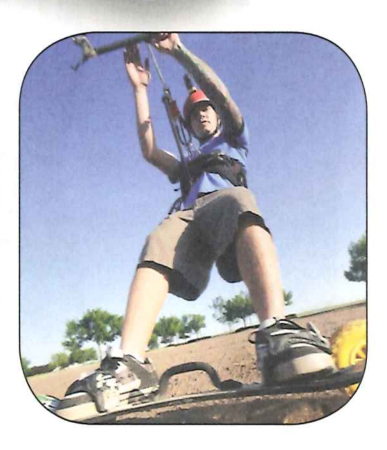
Ligereza, robustez y un conjunto de accesorios a juego para facilitar las grabaciones en las condiciones más extremas (carcasas sumergibles, kit de montaje para casco, montura para manillar) garantizan un resultado visual óptimo de registrado incluso en las situaciones más complicadas. Con la HDR-AS15 ya no hay excusa para no inmortalizar el momento en movimiento mientras practicas tu deporte favorito; el módulo Wi-Fi integrado para compartir tus fotografías al instante y la posibilidad de controlar la videocámara desde tu Smarphone, unido a la impresionante carga tecnológica con que Sony ha equipado su creación (SteadyShot, modos cámara lenta, calidad Full HD) convierte a la HDR-AS15 en el equipaje ideal para llevarte a todas partes. **320 €**
www.sony.es















LO MÁS FRIKI DEL MES
ZOLTAR SPEAKS

Este mes en «Gadgets delirantes a precios absurdos» os traemos ni más ni menos que al mítico Zoltar. Sí, el mismo que en la película Big convertía a Tom Hanks en un adulto curioso. Y funciona de verdad: emplazado en una urna de madera y cristal rícamente ornamentada, te provee de hasta 16 predicciones diferentes que recibirás en una de las 2.000 tarjetas impresas que incluye. Y, como el de la peli, se mueve e ilumina. 195 x 68 cm. www.hammacher.com

VE HACIA LA LUZ
TV PHILIPS GIOCO

Ventajas tales como mejorar la relación de contraste y los detalles de la imagen, reducir la vista cansada o eliminar los reflejos y resplandores de la iluminación en la habitación, es lo que consigue el nuevo monitor 3D Gioco de Philips gracias a la incorporación de la tecnología Ambiglow. Los ajustes específicos para jugadores (Racing, FPS o RTS) te harán vivir de la forma más realista posible tus títulos favoritos.
399 € www.philips.es



LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3



1

No te pierdas los accesorios lanzados por Nitho en su gama Corsa si lo tuyo son los juegos de conducción. A la derecha, asiento con acabados en piel sintética, regulable en indinación y altura: 399 €
★★★★☆



2



El fabricante Vogel´s se desmarca con una idea original que mantendrá organizado y cargado nuestro habitual desparrame de consola y mandos PS3. 54,90 €
★★★★☆



ANDROID HACE FOTOS
CÁMARA SAMSUNG GALAXY

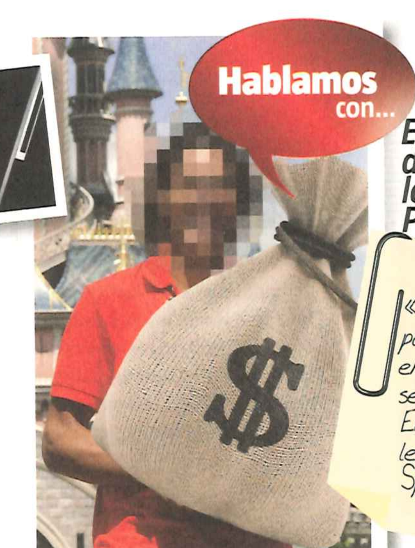
El sistema operativo Android va colándose, lento pero seguro, en todos aquellos dispositivos que utilizamos de manera habitual: teléfonos móviles, tablets, y... cámaras fotográficas. Samsung establece Android como puente de mando desde el cual editar fotos, transferirlas al PC o subirlas a la red vía su conexión Wi-Fi o 3G. 499 €
www.samsung.com/es

ARMA LETAL
PISTOLA CONTROLADORA MAG II

Sin necesidad de añadir un sistema aparatoso de detección del periférico (tipo barra sensora) ya que incorpora un sencillo receptor USB que la dota de entidad de funcionamiento plena, la Pistola Controladora Mag II se convierte en un sueño hecho arma física (con motor de vibración y función pistola de luz) para cualquier fan de los FPS. Todo se ha facilitado al máximo para que el usuario no tenga que preocuparse de nada gracias al mapeado automático de botones y la calibración transparente para cualquier tamaño de pantalla.
149,99€ www.shinestar.es

DESPEDIDA Y CIERRE

Y en el próximo número...

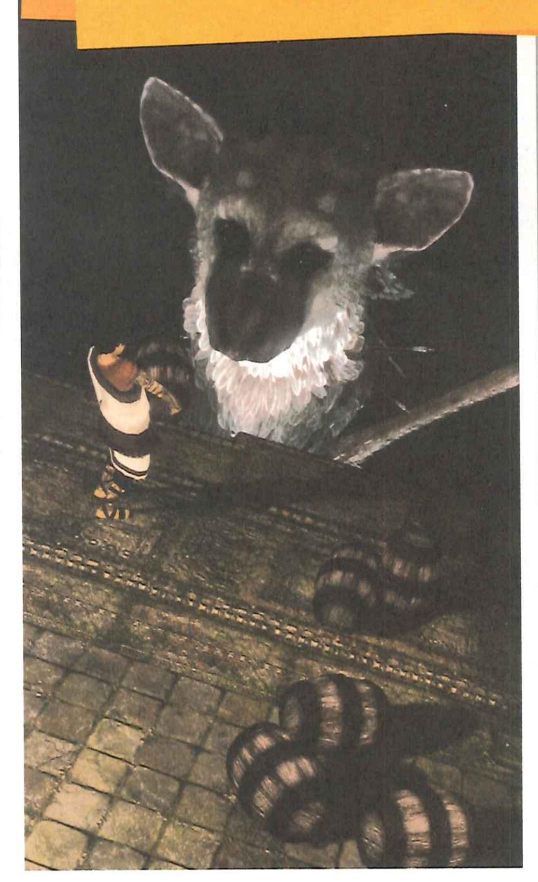


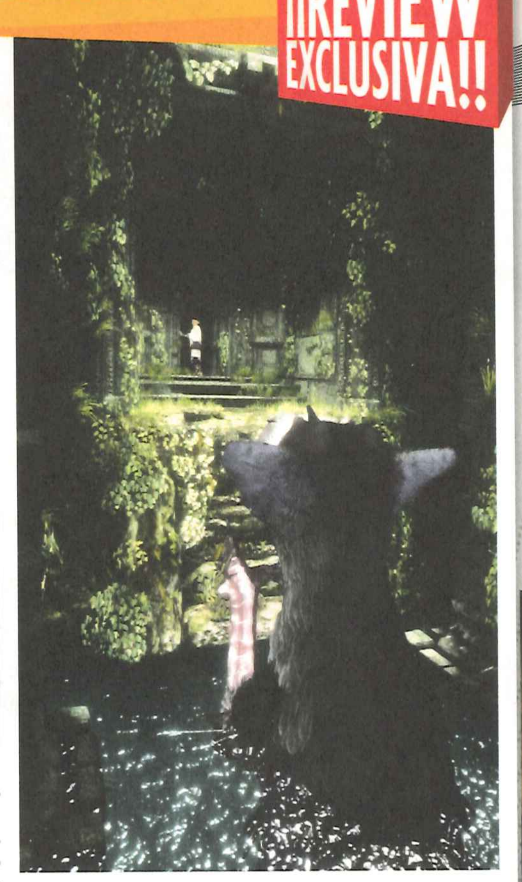
Entrevistamos al diseñador del logo original de PlayStation 3

«Me pulí toda la pasta del proyecto en un fin de semana loco en EuroDisney, y luego les pasé el logo de Spider-Man»

Review y guía completa, en exclusiva, de THE LAST GUARDIAN

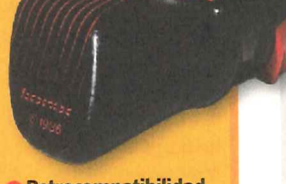
¡¡REVIEW EXCLUSIVA!!





ANÁLISIS EXCLUSIVO

Os mostramos en primicia la actualización 5.0 del firmware de PS3



- Retrocompatibilidad con PS2, Atari ST, y el joystick Konix.
- Añade el Esperanto y la escritura cúnica a la oferta de idiomas.



- Nuevo canal de Zarzuelas para SingStar.
- Tienda virtual con todos los lanzamientos de SuperGrafx. ¡Los 5!
- Playa nudista en PlayStation HOME.

CONCURSO

PURO VINTAGE

Sorteamos tres prototipos del mando de PS3. ¡Uno de ellos funciona!



*Absolutamente **TODO** lo que aparece en esta página es una farsa. Aunque lo del joystick Konix podría pasar... ¡¡¡Ojo!!!